CONSOLES +

Le seul mag qui ne tape pas le squat dans votre tea

LE SUPERGAMES SHOW 92:
ENTREZ DANS L'EQUIPE DE FRANCE DE JEUX VIDEO

MICRO KID'S :
L'ACTU CONSOLES "LIVE"
TOUS LES DIMANCHES A 10 H 05

ZELDA 3 ENFIN EN FRANÇAIS
ET DEJA DES AIDES DE JEU

CADEAU!
LE POSTER DE SONIC 2

MEGADRIVE

SUPER NINTENDO

SEGA

NINTENDO

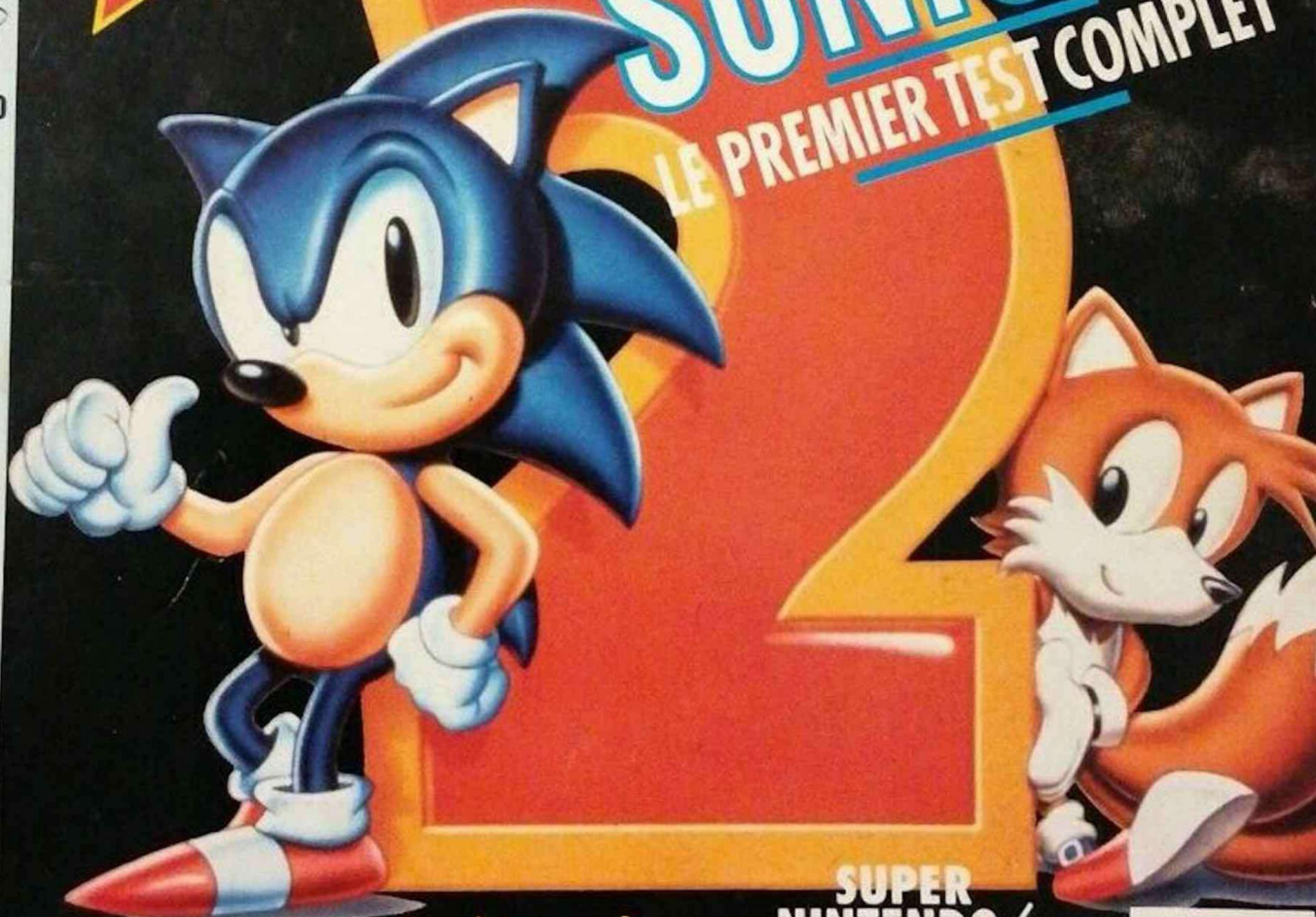
PC ENGINE

LYNX

LES AUTRES

SONIC 2

LE PREMIER TEST COMPLET



LE COMPARATIF QUI TUE (LA SUITE...) :

FAUT-IL PREFERER AUJOURD'HUI LA SUPER NINTENDO A LA MEGADRIVE ?

SUPER NINTENDO/ MEGADRIVE : QUI VA GAGNER ? VOTEZ SUR LE 3615 TCPLUS ET GAGNEZ 4 SUPER NINTENDO

L4129 - 13 - 29,00 F

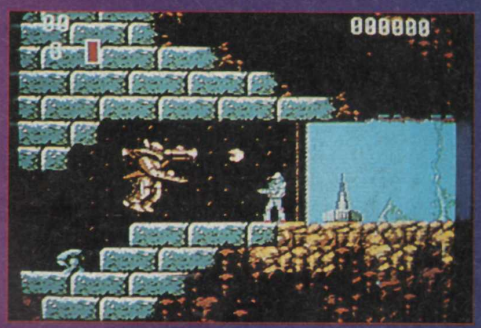
N° 13 OCTOBRE 1992 29 F. BELGIQUE : 195 FB - SUISSE : 8 FS - ESPAGNE : 790 PTAS - MAROC : 44 DN - CANADA : 7.5 $ ISSN 1162-88

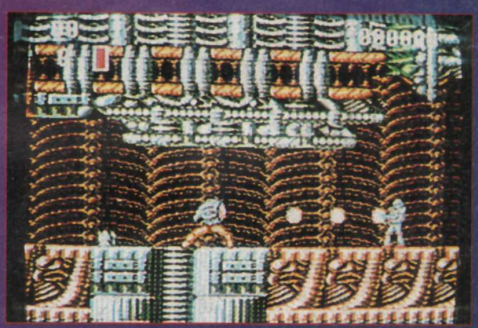
SPECIAL JAPON : POPULOUS II, FINAL FIGHT MCD, BIO METAL, DOSSIER CD-ROM

A bord d'un vaisseau spatial ou dans la peau d'un puissant guerrier...

CHEZ LA BAGARRE A TROUVER ...

SUPER TURRICAN





Puissant guerrier mutant, vous combattez l'ordinateur fou et les aliens pour rétablir l'ordre sur la planète.
Traversez les cinq mondes obscurs et violents et gardez l'oeil alerte pour éviter l'imprévu.
Le monde de Turrican est impitoyable !

IMAGINEER CO. LTD.
Innovation Through Human Network

FUN Radio

TOUTES LES CONSOLES

MEGADRIVE	56
SUPER FAMICOM	60
SUPER NINTENDO	70
PC ENGINE	80
NES	118
MASTER SYSTEM	120
GAME BOY	125
LYNX	134

3615 TC PLUS

SUPER NINTENDO CONTRE MEGADRIVE

Votez pour votre console préférée sur le service Minitel de Consoles +.

Attention : évitez de vous égarer sur des serveurs anodins, le seul et inimitable service Minitel de Consoles + est le 36.15 TCPLUS

MICRO KID'S
TOUTE L'ACTU SUR TOUTES LES CONSOLES

C'est toujours le dimanche matin sur France 3. Et retrouvez toute l'équipe de l'émission lors du SUPERGAMES SHOW 92.

SOMMAIRE

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

ALIEN 3 (MD)	66	(PCE CD)	80
ATOMIC RUNNER (MD)	72	ROBOCOP 2 (NES)	122
BIO METAL (SFC)	24	SHINOBI II (GG)	20
BLAZEON (SFC)	82	SKY MISSION (SFC)	60
BONANZA BROS (PCE CD)	102	SONIC 2 (MD)	56
DEFENDER OF OASIS (GG)	20	SPACE GUN (SMS)	141
DR. FRANKEN (GB)	136	SUPER F1 CIRCUS (SFC)	92
ELITE (NES)	118	SUPER KICK OFF (SNIN)	17
EXHAUST HEAT II (SFC)	15	SUPER WRESTLEMANIA (SNIN)	70
FINAL FIGHT (MCD)	22	SYVALION (SFC)	97
GALAHAD (MD)	76	TAKAKAE GENJI JIN II (SFC)	26
GARO DENSETSU (SFC)	12	THE ADDAMS FAMILY (GB)	142
HOCKEY (L)	134	THE ADDAMS FAMILY (NES)	133
LHX ATTACK CHOPPER (MD)	94	THE FLINTSTONES (NES)	128
METAL JACK (SFC)	74	THUNDER FORCE IV (MD)	84
MICKEY MOUSE (GB)	125	TINY TOONS (SFC)	15
MS PACMAN (SMS)	132	TIP OFF (GB)	16
PAPERBOY 2 (SNIN)	91	TOM & JERRY (SMS)	120
PC DENJIN (PCE)	14	TRACK MEET (GB)	130
POPULOUS (SNIN)	98	TWISTED FLIPPER (MD)	100
POPULOUS II (SFC)	18	ZELDA 3 (SNIN)	49
PRINCE OF PERSIA (MCD)	64		
RAYXAMBER III			

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. — E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 999 F. — G : de 1 000 à 1 499 F. — H : de 1 500 à 1 999 F. — I : de 2 000 à 3 000 F.

L'ECTS DE LONDRES — 8

Banana San et Robby vous présentent l'essentiel du salon européen des professionnels du jeu vidéo.

SPECIAL JAPON — 12

Banana San nous a déniché en exclusivité des previews étonnantes, notamment Final Fight sur MCD et Populous II sur SFC.

DOSSIER CD-ROM — 32

Tout ce que vous devez savoir sur les CD-Rom se trouve dans ce dossier réalisé par Banana San.

LE COMPARATIF QUI TUE — 36

La suite de notre comparatif entre la MD de Sega et la SNIN de Nintendo.

Somptueux test sur 4 pages de l'un des meilleurs jeux de l'année. (pages 56 à 59)

CREEZ VOTRE CLUB — 40

Vous voulez créer votre club de jeux vidéo ? Suivez les conseils d'Axel et de Morgan.

LE SUPERGAMES SHOW 92 — 44

L'événement de ce mois de novembre 1992 ! Participez au Championnat de jeux vidéo avec Micro Kid's et Consoles +.

NEWS — 46

Toute l'actu du jeu vidéo : gadgets, joysticks, événements, nouveaux magazines anglais.

NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION

ULTIMA : Super F1 Circus, Phalanx, Syvalion, Metal Jack, Blazeon, Atomic Runner.

Et toujours les magazines japonais : SUPER FAMICOM MAGAZINE, BEEP MAGAZINE ET FAMICOM TSUSHIN.

les tests les plus complets de toute la presse ludique

ZELDA 3 49

Présentation de la version française du célèbre jeu et premières aides de jeu.

SONIC 2, LE TEST! 56

Mega-test exclusif sur MD du tant attendu Sonic 2 par l'intrépide Banana San.

LES TESTS 16 BITS 60

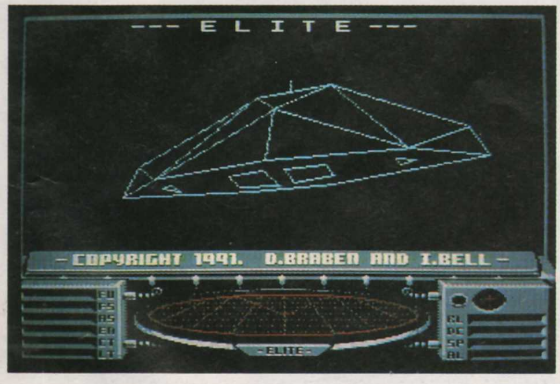
Une avalanche de nouveautés incroyables: Sky Mission et Blazeon sur SFC, Alien 3 et Thunder Force 4, Prince of Persia sur MCD.

TIPS 104

De plus en plus fort: 9 pages de TIPS dont la totale pour Astérix sur SMS.

LES TESTS 8 BITS 118

Découvrez Elite, le jeu culte, sur NES, mais aussi Tom & Jerry sur SMS, Dr. Franken sur GB et Hockey sur Lynx.



Elite sur NES. Entamez une carrière de baroudeur de l'espace. *(page 118)*

SOMMAIRE 143

Un avant-goût de ce que vous trouverez dans le prochain numéro de Consoles +.

COURRIER 144

Wieklen est si petit que l'on n'arrivera bientôt plus à le distinguer sous l'avalanche de votre courrier.

LES P.A. 151

Vendez puis achetez ou bien échangez, sinon, créez un club.

EDITO

Konnichi Wa!

Non, ne cherchez pas votre télécommande: le volume sonore de Consoles +, votre magazine préféré, n'est pas déréglé! C'est juste moi qui suis obligé de chuchoter pour des raisons de sécurité. Il faut dire que, depuis mon retour au Japon, il m'est arrivé des bricoles. A force de chercher les dernières informations confidentielles des éditeurs et des constructeurs japonais et de les divulguer, je me suis créé certaines inimitiés! Les yakuzas quadrillent les quartiers de Tokyo pour me retrouver et me découper en sushis, un contrat a été lancé sur moi et les membres d'une secte zen ratissent tous les immeubles, appartement après appartement, pour avoir ma peau! Les chiens nippons, mais pas si mauvais, me mordent et les petites vieilles me lancent des chaines hi-fi ou des téléviseurs au passage!

J'ai trouvé refuge dans une poubelle. Tous les matins, lorsque les éboueurs passent, c'est l'enfer! Je suis obligé de me lancer dans des contorsions incroyables, de faire le grand écart dans le fond de ma poubelle, de me cramponner pour ne pas tomber dans la benne à ordures! Avant-hier soir, en rentrant chez moi, j'ai compris qu'il ne valait mieux pas y remettre les pieds après avoir vu mon appartement se transformer en lumière et en chaleur! Mais je continue à vous informer: j'ai installé dans ma poubelle un téléphone qui est relié directement avec l'édito de Consoles + pour vous donner des infos confidentielles qui seront développées en détail très bientôt, le temps que les choses se calment à Tokyo pour moi!

• NINTENDO. Après avoir laissé entendre lors d'une conférence de presse et informé les développeurs que le CD-Rom de la SFC comporterait des coprocesseurs 32 bits, Consoles + est en mesure de vous annoncer que les futurs possesseurs de cet engin devront se contenter de banals 16 bits!

• NEC semble passer à la vitesse supérieure. D'ici à Noël, on pourra acquérir un joypad sans fil, à liaison infrarouge, ainsi que la Core Grafx III, qui ne serait qu'une Core Graphx II mais beaucoup moins chère. En revanche, dès l'hiver prochain, la 32 bits Hudson/NEC serait commercialisée.

• SEGA. Enfin l'info qui va en faire saliver beaucoup: la 32 bits de Sega devrait être commercialisée entre septembre et décembre 1993! J'en connais qui bavent déjà à l'idée de posséder la Gigadrive (nom provisoire). Doguy, let's say: "Arrête, tu vas tacher la moquette!" D'après mes sources, il ne faudra pas compter sur une compatibilité avec la MD!

Bon, il va être minuit, je peux enfin sortir de ma cachette. Je vous quitte pour aller récupérer les caractéristiques définitives du Mega CD II, les photos de la console de Matsushita et la réponse à la question existentielle qui préoccupe tous les Gému Ottaku en ce moment: Sonic porte-t-il aux pieds des Reebok ou des Nike?

Banana San

BATMAN RETU
Le nouveau défi Lynx!
POWER
ON
POWER
OFF
LYNX
790F TTC
ATARI

Première console portable **16 bits au graphisme époustouflant,** entourée de la **plus grande logithèque,** la **LYNX** a été élue **«meilleure console portable couleur rapport qualité/prix»** par Réponse à tout et Science et Vie High Tech.

50 SUPER JEUX DISPONIBLES. EN COULEUR ET EN STEREO!

APB	AWESOME GOLF
BILL AND TED'S	BLOCK OUT
BLUE LIGHTNING	BATMAN RETURN
CHESS CHALLENGE	CALIFORNIA GAMES (4 jeux)
CHECKERED FLAG	CHIP'S CHALLENGE
CRYSTAL MINES II	ELECTROCOP
GATES OF ZENDOCON	GAUNTLET
HARD DRIVIN	ISHIDO
KLAX	MS. PAC MAN
NINJA GAIDEN	PAC LAND
PAPER BOY	RAMPAGE
ROAD BLASTERS	ROBO-SQUASH
ROBOTRON 2084	RYGAR
SCRAPYARD DOG	SHANGAI
SLIME WORLD	STUN RUNNER
SUPER SKWEEK	TOURNAMENT CYBERBALL
TURBO SUB	TOKI
VICKING CHILD	WARBIRDS
XENOPHOBE	XYBOTS
ZARLOR MERCENARY	jeux à partir de 250 F TTC

NOUVEAUTES

BASKET BRAWL	**CASINO**
HOCKEY	**HYDRA**
KUNG FOOD	**RAMPART**
STEEL TALONS	**SHADOW OF THE BEAST**

BIENTOT SUR VOS ECRANS

BASEBALL HEROES – CABAL – DIRTY LARRY RENEGADE
DRACULA – GEO DUEL – HYPERDROME – LEMMINGS
NFL FOOTBALL – PINBALL JAM – PIT FIGHTER – RAIDEN
SPACE WAR – STRIDER – VINDICATORS – VOLLEYBALL
DEAMON'S GATE – NINJA GAIDEN 3 – ROLLING THUNDER
WORLD CLASS SOCCER – EYE OF THE BEHOLDER
SUPER ASTEROIDS – DINO OLYMPICS – BLOOD & GUTS
ROAD RIOT 4WD – 720 – NINJA NERD...

DES ACCESSOIRES POUR BICHONNER VOTRE LYNX

Câble Comlynx, pochette, attaché-case, adaptateur de voiture, pare-soleil, pack batteries.

Prix généralement constatés au 01/07/92.

Les noms de produits cités dans ce document correspondent à des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

OFFRE SPECIALE

A l'occasion de la sortie de l'extraordinaire jeu Lynx
BATMAN RETURNS
votre revendeur Atari vous propose, à un prix tout à fait exceptionnel,

le PACK BATMAN

La console Lynx + la cartouche Batman + le cable Comlynx + 6 piles + la pochette
L'ENSEMBLE SEULEMENT

990F TTC

A CE PRIX-LA, QUI VA ENCORE JOUER EN NOIR & BLANC?

ATARI

INFORMATIONS LYNX : 3615 ATARI

ATARI FRANCE - 79, avenue Louis Roche - 92230 Gennevilliers
Informations: 3615 ATARI

SALON

AUTUMN 92 ECTS

EC

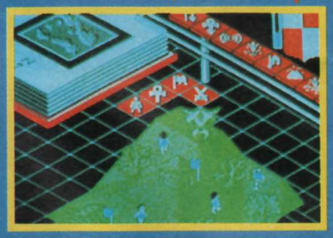
A Londres, l'ECTS (European Computer Trading Show), un des salons professionnels les plus importants en Europe, se tenait en automne pour la première fois. En effet, celui-ci prenait place traditionnellement chaque année au printemps. Or, devant son succès croissant, les organisateurs ont décidé d'organiser un deuxième ECTS, celui du mois de septembre.
La cuvée automne 92 s'est révélée quelque peu décevante. Malgré le fait que la plupart des sociétés présentes doivent aux consoles plus de la moitié de leur chiffre d'affaires, celles-ci, souvent britanniques, s'évertuaient à ne présenter que des jeux sur micro. On pourrait en conclure que les jeux sur console continuent d'être perçus outre-Manche comme une activité presque honteuse par rapport aux jeux micro, qu'on dissimule, ou tout du moins qu'on ne met pas en lumière, même si ce domaine se révèle fort lucratif! Les jeux à base de grosses configurations (PC 486 avec carte sonore et CD-Rom!) rivalisaient dans des démonstrations impressionnantes, alors que, pour les consoles, il fallait se contenter de jeux qui avaient souvent déjà été présentés au dernier CES de Chicago au début de l'été!

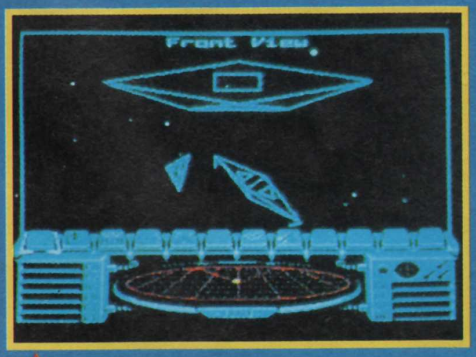
IMAGINEER

Cette compagnie japonaise, très présente sur le marché de la Super Famicom, présentait Super Kick Off (voir les Previews) ainsi que Super Turrican. Ce jeu, après avoir connu un franc succès sur Amiga, poursuit sa carrière sur la console 16 bits de Nintendo. Quatre nouveaux jeux étaient annoncés: Power Monger, un jeu d'action-stratégie en pseudo-3D dans lequel vous incarnez un dieu veillant sur les destinées de son peuple d'adorateurs, Megalomania, qui vous emmènera sur une nouvelle planète et vous demandera de la gérer depuis l'âge des cavernes jusqu'à notre époque moderne, et enfin Manager, où vous êtes dans la peau d'un jeune et ambitieux manager qui doit gérer son équipe de football. Sur la NES, nous avons trouvé trois nouveaux jeux à vous mettre sous la dent. Elite, une des sagas aventure/action les plus célèbres sur micro-ordinateurs, sera bientôt disponible sur la 8 bits de Nintendo: de longues heures en perspective de combats spatiaux en 3D, de commerce avec de curieux extraterrestres et de Thargoïds à descendre! Super Turrican et Populous iront également enrichir la ludothèque de cette console. Enfin, la Game Boy n'était pas oubliée avec la conversion de Populous et The Battle of Olympus, un jeu d'aventure-action qui se déroule dans la Grèce antique. A côté de ses jeux, Imagineer annonçait la prochaine distribution en Europe de Horii Commander.

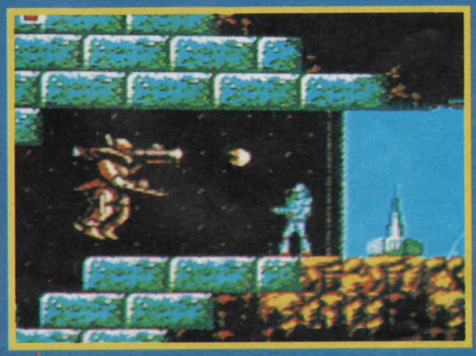
Super Turrican

Populous





Elite



Super Turrican

INFOGRAMES

Cet éditeur français, à côté de petites merveilles sur PC, présentait une préversion d'Astérix sur Game Boy. Dans ce jeu de plates-formes basé sur la bande dessinée (of course), vous incarnez le célèbre Gaulois. Astérix doit sauter de plate-forme en plate-forme pour s'emparer de bonus et éviter des adversaires, c'est-à-dire principalement des légionnaires! Le jeu est truffé de pièges et de niveaux-bonus où vous devrez rafler le maximum de faucilles.

VIRGIN

Pas de réelles nouveautés chez cet éditeur anglais. Parmi les jeux exposés, et déjà présentés par Consoles +, on retiendra surtout le prometteur Mick and Mack: Global Gladiators, qui sortira en février 1993 sur toutes les machines de Sega. Réalisé en partenariat avec MacDonalds, ce jeu met en scène deux kids qui doivent explorer douze niveaux afin de les débarrasser de toutes les ordures qui y traînent. Sur Game Gear, une série de titres est annoncée. Avec Terminator, la chasse aux cyborgs est ouverte. Super Off-Road est une conversion du jeu d'arcade. Vous dirigez un énorme 4x4 et rivalisez contre trois autres monstres de métal. Les courses remportées vous permettent d'acquérir

TS

AUTUMN 92 ECTS

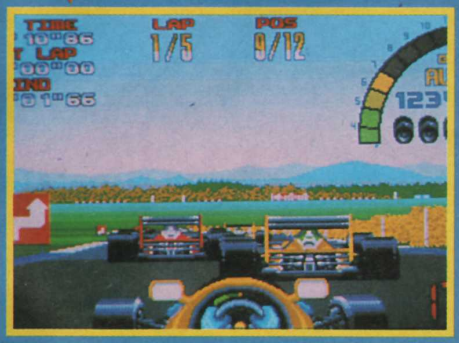
SALON

GREMLINS

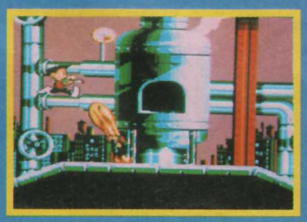
La cartouche la plus impressionnante de Gremlins était certainement Nigel Mansell's World Championship. Cette simulation de formule 1 pour Super Famicom est superbe! Les décors sont fabuleux. L'animation est rapide et fluide. Par ailleurs, Utopia a été développé par les programmeurs de Gremlins sur SFC d'après la version Amiga. Le jeu, basé sur un concept très proche de Populous ou de Megalomania, semble très prometteur puisqu'il a été racheté par l'éditeur japonais Jaleco.

Utopia

Nigel Mansell's World Championship



un équipement plus perfectionné. Robin Hood: Prince of Thieves mêle jeu de rôle et jeu d'aventure dans une histoire médiévale. Double Dragon Xtra vous mettra dans la peau de l'un des deux frères experts en arts martiaux. Votre petite amie vient d'être enlevée par un gang de voyous et vous partez à son secours! Enfin, Superman vous permettra de présider à la destinée d'un super-héros sur Master System et Game Gear au printemps 1993, et un peu plus tard sur MD.



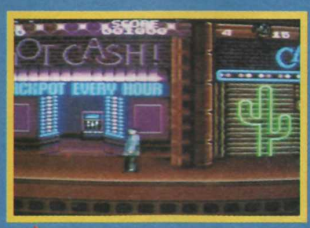
Mick and Mack: Global Gladiators

OCEAN

Sur le stand Ocean, à côté de cartouches pour SFC déjà vues lors du CES (Cool World, d'après un film avec Kim Basinger qui devrait bientôt voir le jour en France, Lethal Weapon 3, ou l'arme fatale 3, Robocop 3...), on pouvait découvrir Addam's Family 2. Davantage de niveaux, plus de pièges et d'adversaires dans cette nouvelle version, où vous incarnez cette fois-ci Pozzi. Les différents effets spéciaux sont assez impressionnants. Ocean offrait la particularité d'être un des rares éditeurs à proposer encore une flopée de titres pour la NES, qui semble avoir pris un coup de vieux définitif! Robocop 2 vous placera sous l'armure de métal du fameux cyborg-flic. Parcourez les rues de Detroit

Addam's family

en allumant tout ce qui bouge dans ce jeu d'action pure et dure! Prince Valiant vous transportera en plein Moyen Age, sous le règne du mythique roi Arthur. Lethal Weapon 3, Parasol Stars 2, l'un des plus fameux jeux de plates-formes, et Cool World seront adaptés sur NES aussi bien que sur Game Boy. Enfin, bonne nouvelle: on pourra aussi sauver prochainement des millions de stupides Lemmings sur la portable de Nintendo.

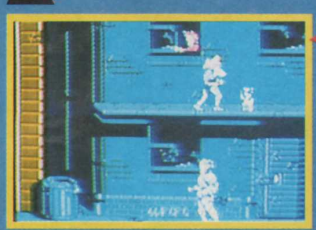


Cool World

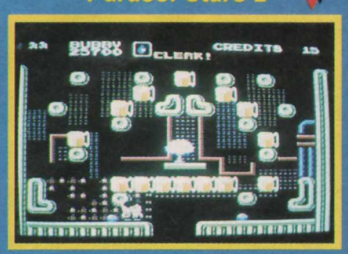
Prince Valiant

Lethal Weapon 3

Parasol Stars 2



Robocop 3



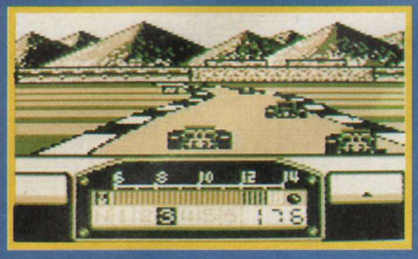
SALON

AUTUMN 92 ECTS

EC

UBISOFT

Ubi présentait une simulation de tennis pour Super Famicom: Great Course. Celle-ci propose de nombreux avantages, notamment la possibilité de jouer à deux, des animations de qualité... Bref, le meilleur moyen pour devenir le Becker de la raquette!



F1 Challenge

ELITE

Might & Magic

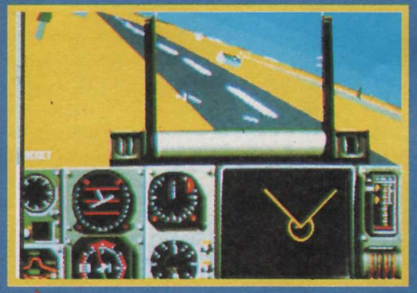
Elite présentait sur Game Boy F1 Challenge, une simulation de formule 1. Might & Magic II, adapté du PC, était annoncé. Avec une intrigue plus fouillée, des donjons plus vastes à explorer ainsi que de nouveaux sorts et monstres, il devrait ravir les possesseurs de Super Famicom passionnés de jeux de rôle.

ELEC

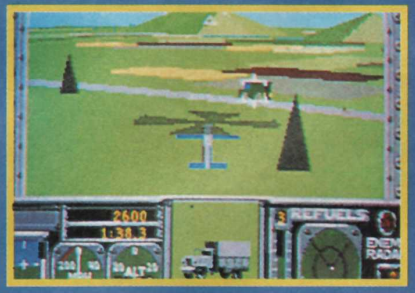
Une nouvelle simulation de hockey sur glace chez EA avec NHLPA Hockey'93 sur MD. Portant l'agrément de la National Hockey League Players Association américaine, il nous promet d'être l'ultime simulation du genre (octobre; une version SFC à la fin de l'année)! The Aquatic Games nous permet de retrouver sur MD, dès octobre, le célèbre agent secret James Pond. Ces jeux, fort similaires aux Jeux olympiques, ont pour objectif de tester la forme physique de Pond et de ses amis. Parallèlement, Pond reprendra bientôt du service avec sa troisième aventure: Codename

DOMARK

James Bond, présenté au dernier ECTS, n'en finit plus de jouer les héros: il doit à nouveau sauver le monde en délivrant le professeur Jones et sa fille. De vilains affreux ont obligé Jones à mettre au point une machine à cloner, qui permettra de ramener à la vie tous les anciens ennemis de Bond (sortie en novembre, MD). Toujours sur Megadrive, quatre nouveautés: Mig-29 Fulcrum, un simulateur de vol fluide, possède de splendides dégradés et utilise un système de menus qui apparaissent au milieu de l'écran afin de multiplier les commandes disponibles. International Rugby est la première simulation de ce sport sur Megadrive. Steel Talons est une simulation d'hélicoptère d'attaque, inspirée de la borne d'arcade du même nom. Avec Road Riot 4 WD, vous pilotez un 4x4 armé jusqu'aux dents dans une course où seule compte la victoire! Pitfighter verra le jour en novembre sur Master System. Cette cartouche vous propose des duels où tous les coups sont permis. Toujours au mois de novembre (mois prolixe chez Domark, s'il en est!), Prince of Persia et Super Space Invaders sortiront sur Game Gear.



Mig-29 Fulcrum



Steel Talons

James Bond

Road Riot 4 WD

TS

AUTUMN 92 ECTS

SALON

TRONIC ARTS

The Aquatic Games

Splash Gordon. Dans ce jeu, la Lune est faite de produits laitiers, et le diabolique docteur Maybe a mis en place un plan pour exploiter et monopoliser ses ressources. Seul Pond peut l'en empêcher! Le superbe Desert Strike verra le jour début 1993 sur SFC, avec une version quasiment identique à celle de la MD. Un simulateur chasse l'autre et LHX Attack Chopper est le petit dernier d'EA sur MD. Disponible dès le mois d'octobre, il sera axé sur la stratégie et utilisera la même technologie en 3D polygonale que F-22 Interceptor. John Madden Football'93, la dernière version de la désormais traditionnelle simulation de football américain, sortira en décembre pour la version MD et début 93 pour la SFC. Lotus Turbo Challenge verra le jour normalement avant Noël sur MD. Cette simulation de course de voitures reprend un hit sur Amiga. Risky Woods (MD, Noël) est un jeu d'aventure-arcade dans lequel vous incarnez Roham, un jeune guerrier. Les vieux moines, gardiens de la sagesse, ont été transformés en statues de pierre par les forces du Mal. Votre mission consiste, bien évidemment, à pénétrer dans la forêt de Risky Woods pour les délivrer. Après le succès de la première version, EA lancera en décembre Road Rash II sur MD. Peu de changements par rapport à la première version: vous êtes toujours aux commandes d'un gros cube, et décidé à finir cette course de motos en tête du peloton, coûte que coûte, même s'il faut convaincre les concurrents de vous laisser passer à coups de chaîne de vélo! Autre suite très attendue, Shadow of the Beast II ravira les possesseurs de MD dès le mois de novembre. Zelek, un des serviteurs du seigneur de la Bête que vous avez vaincu lors du premier épisode, n'a qu'une idée en tête: se venger! Votre petite sœur vient d'être capturée par Zelek, qui veut la transformer en bête féroce. Vous repartez donc au combat. Furry Friends (SFC) est un petit jeu mignon et sans prétention, destiné aux jeunes enfants et traité dans un style bande dessinée. La maman de l'éléphant Joey a été kidnappée par les jumeaux McSmiley. Vous incarnez Joey et partez à la recherche de "madame votre mère"!

Risky Woods

ACCOLADE

Alors qu'il est toujours en procès, malgré un succès récent, avec Sega qui lui refuse le droit de fabriquer des cartouches pour MD sans être licencié Sega, Accolade se tourne vers la Super Famicom avec deux titres. Le premier, Warspeed, est une saga assez ambitieuse qui vous entraînera à travers toute la galaxie dans des missions d'exploration et des combats contre des extraterrestres hostiles! Test Drive II: The duel n'est autre que l'adaptation d'une course de voitures qui a fait ses preuves sur micro-ordinateur. La Game Boy n'est pas oubliée avec Star Hawk. Ce shoot-them-up offre des graphismes somptueux pour un scénario classique: allumer tous les mutants du "diabolique empire d'Axtar"! Enfin, cet éditeur commercialisera une adaptation du film Universal Soldiers sur Game Boy. En fait d'adaptation, cette cartouche garde une liberté certaine par rapport au film (NDN: et ce n'est peut-être pas plus mal! NDN = note du nègre). Toutes ces cartouches devraient être commercialisées d'ici aux fêtes de Noël.

Warspeed

Test Drive II: The Duel

Universal Soldier

RENEGADE

Cet éditeur s'est lancé depuis peu dans les jeux sur console. On pouvait voir sur le salon le résultat quasiment achevé de son travail: les versions de Gods pour Super Famicom et pour Megadrive (disponible à Noël). Le travail effectué est excellent puisque les deux conversions sont, par exemple, plus rapides que la version pour PC. Autre bonne nouvelle: l'annonce de la conversion prochaine de Renegade, The Chaos Engine, un fabuleux jeu d'action pour allumés de la gâchette, sur les 16 bits de Sega et de Nintendo.

Gods

LORICIEL

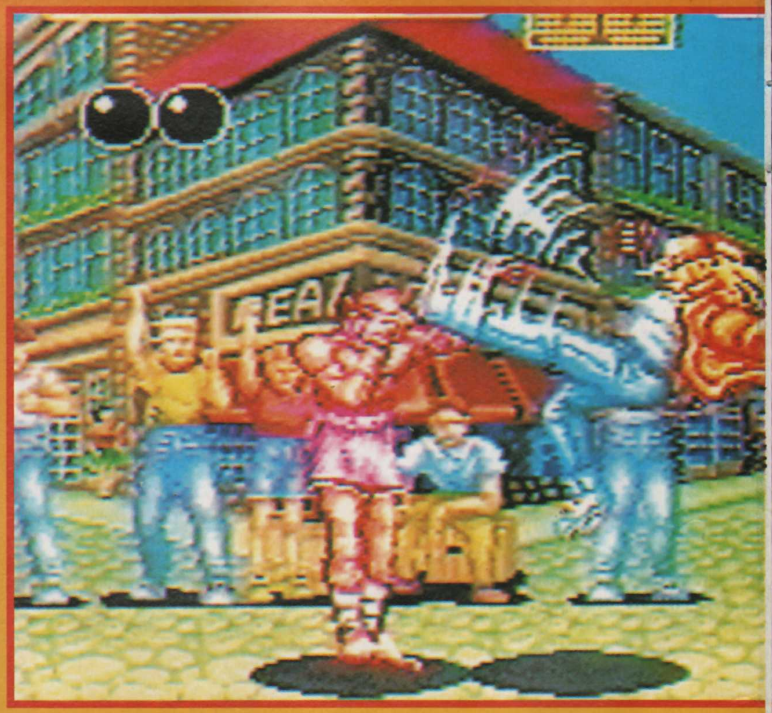
L'oriciel dévoilait une version encore peu avancée de Jim Power sur SFC. Ce jeu d'action, originellement développé sur Amiga, propose des scrollings différentiels et des animations impressionnantes. La version finale risque de présenter quelques différences par rapport aux photos d'écran présentées dans nos colonnes.

Jim Power

LE JAPON EN DIRECT

GARO DENS

Depuis que SNK, la société qui commercialise la Neo Geo, a accepté de revendre la licence de certains de ses jeux afin qu'ils soient adaptés sur des consoles concurrentes, il ne se passe pas un mois sans qu'on n'annonce une nouvelle conversion sur la Super Famicom.Cette fois-ci, il s'agit de Garô Densetsu, plus connu sous nos latitudes sous le nom de Fatal Fury. Ce jeu reste très proche d'un Final Fight mâtiné d'un Street Fighter II: vous incarnez un balèze, champion (au choix) de boxe thaï, de combat de rue ou de karaté-do, qui décide de faire un peu de ménage dans sa ville, infestée de voyous. Vous allez donc arpenter l'asphalte, et affronter des brutes sanguinaires au cours d'une série de duels. Deux modes vous sont proposés. Dans le premier, vous affrontez différents adversaires, les uns après les autres, en attendant de tomber sur le génie des sports de combat qui réduira tous vos espoirs de victoire à néant. Le mode Street Fight vous fait parcourir la ville jusqu'à ce que vous affrontiez le big boss. Dans chaque quartier, un combattant cherchera par tous les moyens à vous faire passer de vie à trépas! Les assaillants sont tous plus redoutables les uns que les autres. Ainsi, le petit vieillard frêle se transforme au bout de quelques impacts en un redoutable guerrier. Le boxeur, Michael Max, projette des sortes de tornades qui balayent tout sur leur passage!



Vlan!

Choisissez votre combattant.

Un punk irascible.

La tornade blanche arrive droit sur vous!

Le bâton de Billy Kane est particulièrement dangereux.

Raiden, le lutteur, vous expédie ailleurs.

Banana San contre Crevette Chan!

Le boulot habituel: corriger les vauriens.

ETSU

SFC

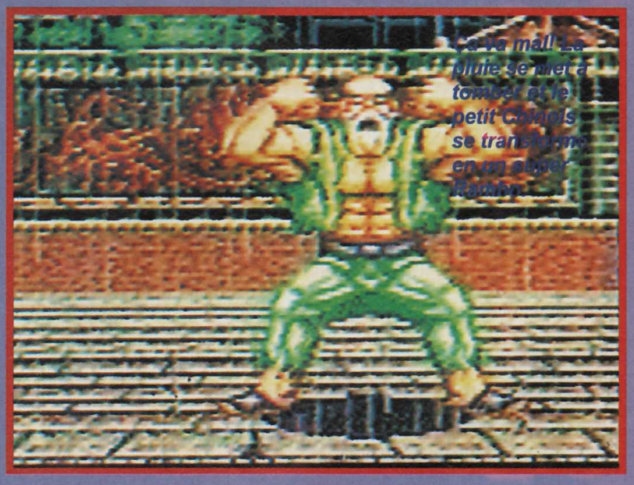
Novembre

Sous les vivats de la foule, vous massacrez votre adversaire.

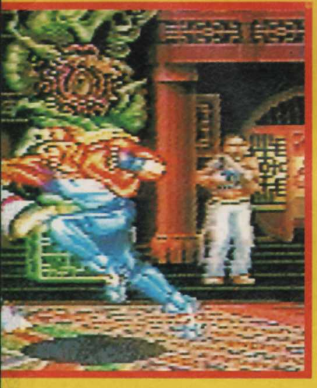
Ce petit homme vert est un grand maître de taï chi chuan!

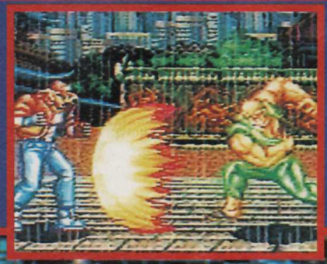
Mais le petit Chinois réussit à éviter votre coup spécial.

Un grand pain dans la figure semble pouvoir le calmer!

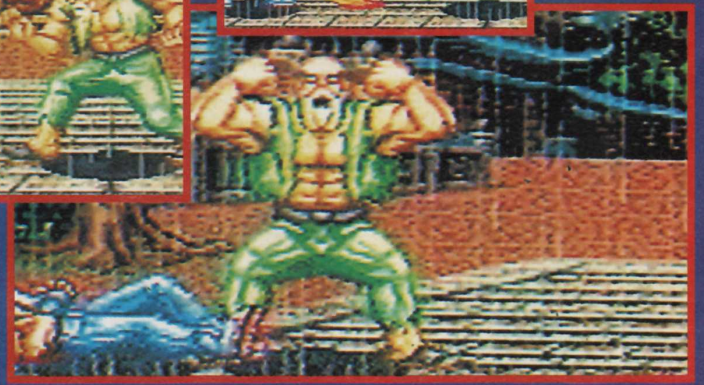


Le mal! La foule se met à tomber et le petit Chinois se transforme en un super fighter.





Et il n'est pas content, mais alors pas content du tout et il tient à le faire savoir!

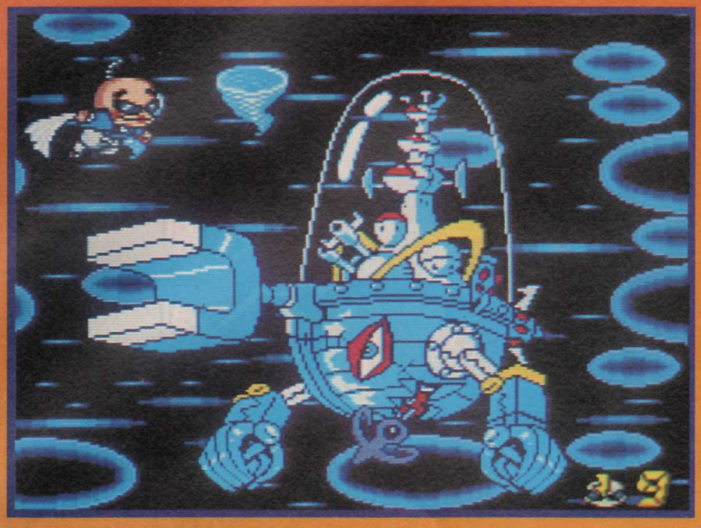


LE JAPON EN DIRECT

PC DENJIN

PC ENGINE

HUDSON SOFT • Novembre



Un boss de fin de niveau, toujours dans le style délirant des premiers épisodes.

La mascotte d'Hudson est de retour! Fini les plaies et bosses des temps préhistoriques, fini les coups de tête hargneux si pratiques pour éliminer un adversaire, fini de mordre rageusement les différents obstacles afin de les escalader! Le sale gosse, pithécanthrope de la console, est bien de retour, mais avec de sérieuses modifications. Il sévit désormais dans un monde futuriste peuplé de robots, d'androïdes et de fusées. Changement de décor et changement de look puisqu'il porte maintenant une splendide crête iroquoise et de grosses lunettes de soleil! Autre modification de taille, alors que les deux épisodes précédents étaient une sorte de mélange entre jeu de plateaux et jeu d'action, ce nouveau chapitre de la saga PC Kid est un shoot-them-up. Pilotant le cyborg Denjin (ce qui signifie homme électrique, ou homme-robot), vous allez devoir éliminer les traditionnelles sales bêtes qui pullulent jusque dans notre lointain futur. Vous l'aurez deviné, il retrouvera d'anciennes connaissances telles que la tortue, le dinosaure ou encore les fleurs anthropophages... En cours de route, il se fera aider par différents amis, sélectionn és avant chaque niveau. Selon les bonus qu'il rencontre sur sa route, PC Denjin peut prendre diverses apparences: une fusée, une sorte de super-héros ou un joueur de base-ball qui projette à toute vitesse des balles sur l'adversaire!

Avant de commencer un niveau, choisissez l'allié qui viendra vous donner un coup de main.

Les espèces de Pac Man jaunes et souriants sont des bonus à récupérer.

L'arme que manie en ce moment PC Denjin n'est autre qu'un jeu de cartes, bien pratique pour balayer la moitié de l'écran!

TINY TOONS

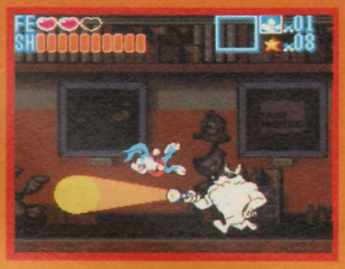
Konami • Japon • Début 93

SFC

Même les animaux ont leurs fantômes, et ceux-ci ne lâchent pas Buster Bunny d'une semelle!

Dans ce jeu inspiré des dessins animés de la Warner Bros., vous incarnez Buster Bunny, un petit lapin aussi mignon qu'agile. Votre amie, Babs Bunny, vient d'être enlevée par l'infâme Montana Max. Avec l'aide de vos copains les plus chers, Dizzy Devil, Plucky Duck, Furball et Monty Pig, vous vous lancez au secours de Babs. Pour la retrouver, il vous faudra faire appel à toutes vos ressources: les différentes pièces sont peuplées de créatures hostiles telles les grenouilles ou les souris teigneuses! De plus, les niveaux sont bourrés de pièges plus vicieux les uns que les autres. Graphiquement, le jeu est superbe tant par ses décors tout de teintes pastel que par la qualité et l'humour des petites animations qui agitent les différents protagonistes.

Des bonus comme s'il en pleuvait sous la forme de Big Mac, de glaces, de rôtis...



La nuit, les lieux continuent à être aussi dangereux!

EXHAUST HEAT II

SFC

Japon • N.C.

Les yeux rivés sur les feux donnant le Start, vous serrez votre volant en attendant le moment de lancer votre engin.

A plus de 170 km/h, votre F1 chasse légèrement de l'arrière.

Après le succès remporté par Exhaust Heat, Seta récidive avec une suite. La technique de base reste la même: l'utilisation du mode 7, qui permet de donner des effets spectaculaires de vitesse et de fluidité. L'ancêtre n'est autre que F-Zero, un des premiers jeux disponibles sur la Super Famicom. Une qualification est nécessaire pour déterminer votre place sur la grille de départ. Ce classement est important car il conditionnera en grande partie vos chances de réussite. Les concurrents placés devant vous feront tout pour vous empêcher de passer...

Exhaust Heat II développe tous les éléments qui gravitent autour d'une histoire de course de voitures: somme d'argent gagnée lors d'une victoire précédente à dépenser afin d'améliorer les performances de sa voiture, choix des modèles disponibles...

Un ingénieur est prêt, contre espèces sonnantes et trébuchantes, à améliorer les performances de votre bolide.

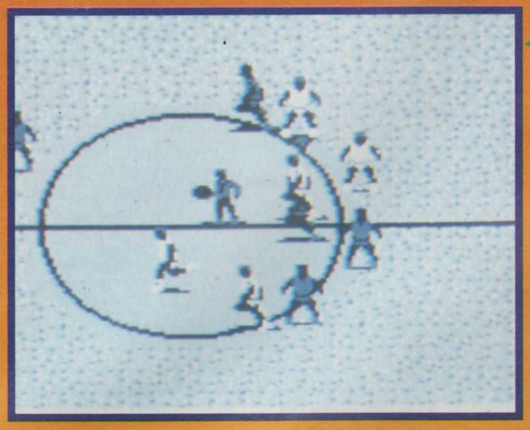
Où est le siège éjectaaaaable...! A plus de 300 km/h, la moindre erreur est fatale!

LE JAPON EN DIRECT

TIP OFF

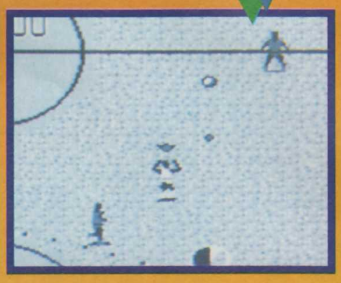
GAME BOY

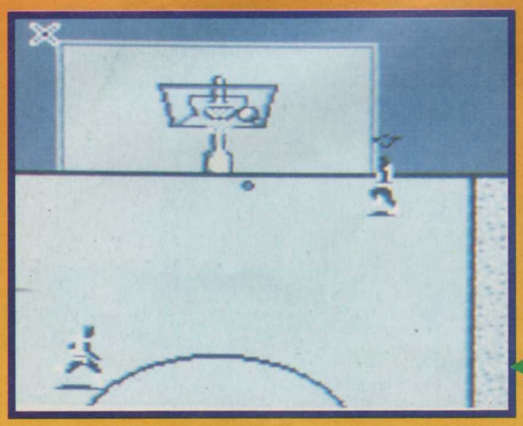
Imagineer • Octobre



Il faut "serrer" son adversaire pour le pousser à perdre la balle.

Le joueur au maillot blanc parviendra-t-il à intercepter la balle?





Le basket européen est loin d'être aussi démonstratif que celui de la "Dream Team"!

L'équipe de programmeurs qui a conçu ce basket sur micro s'est déjà illustrée en créant le phénoménal Kick Off. L'adaptation de ces deux produits sur console est une très bonne chose pour tous les amoureux de sport. Tip Off est un basket "sérieux" qui se situe loin des démonstrations spectaculaires des basketteurs de la "Dream Team". Comme dans toute simulation sportive digne de ce nom, une place importante est consacrée aux séances d'entraînement. Des essais de lancer franc et un échauffement de l'équipe en situation d'attaque vous permettent d'aborder avec sérénité l'une des deux compétitions: coupe du monde à 8 équipes avec éliminatoire directe ou simple match entre les meilleures formations mondiales. Certains réglages peuvent être faits, comme la durée du match, la présence de l'arbitre ou les cinq degrés de difficulté qui vont du niveau international au niveau débutant. Sur le terrain, les passes doivent être d'une précision diabolique pour espérer approcher de la "raquette" adverse. Les tirs demandent une habileté certaine, vu la taille réduite de la balle. Une croix aide le tireur à orienter le mieux possible son tir, mais encore faut-il avoir su bien doser la force de son shoot. C'est une subtile combinaison entre précision et puissance. La vue du terrain est identique à celle de Kick Off: du dessus et en perspective, avec un défilement multidirectionnel de bas en haut. Vous dirigez le joueur qui se trouve le plus près de l'action. Enfin, la tactique n'a pas été oubliée. Vous pouvez jouer le rôle de manager et mettre sur pied une équipe capable de se mesurer aux meilleurs basketteurs du monde. La sortie du jeu d'Imagineer est prévue pour octobre.

Entraînement au lancer franc. Précision et timing sont les qualités requises pour réussir.

Les passes fréquentes et les débordements sont les armes vous permettant de vous approcher de la raquette adverse.

LE JAPON EN DIRECT

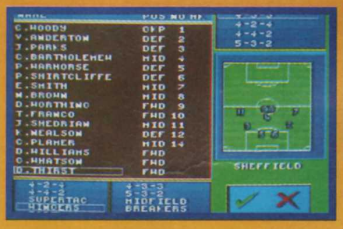
SUPER NINTENDO

KICK OFF

Imageneer • Octobre

Le gardien est contrôlé par l'ordinateur, ce qui ne l'empêche pas de se faire battre par une équipe qui mène des attaques intelligentes en usant de 1-2 très efficaces.

Remise en touche sous les yeux de la foule en délire! Les cartons jaunes puis les expulsions sont monnaie courante.



Le choix entre dix tactiques différentes donne une plus grande profondeur au jeu.

Les débordements sur les ailes sont les actions les plus efficaces.

Le penalty. La flèche indique l'endroit où la balle va atterrir.

L'adaptation de ce célébrissime jeu de foot sur la console française n'a rien de surprenant. Après l'excellent Super Soccer, qui fut l'un des premiers jeux disponibles sur la Super Nintendo, il fallait bien faire jouer la concurrence en lui opposant une cartouche qui rallie tous les suffrages. Les fans de Kick Off ne seront pas déçus. Ils retrouveront toutes les composantes qui en ont fait un jeu de référence depuis plusieurs années. La vue aérienne du terrain et le scrolling multidirectionnel extrêmement fluide procurent au joueur une vision parfaite du jeu et lui offrent une jouabilité sans pareil.

La richesse des options confirme, s'il en était besoin, que Kick Off se présente à la fois comme un jeu de simulation et d'arcade. Championnat anglais, coupe d'Europe ou rencontre internationale, vous n'avez que l'embarras du choix. La formation tactique de l'équipe est un élément essentiel du jeu.

Selon la force de votre adversaire, vous pouvez adopter un schéma plutôt défensif (le 5-3-2) ou opter pour une formation tournée vers l'offensive. Les séances d'entraînement permettent de se familiariser avec les coups francs et les tirs au but. Chaque seconde d'un match peut être revisualisée et analysée grâce à la fonction Replay.

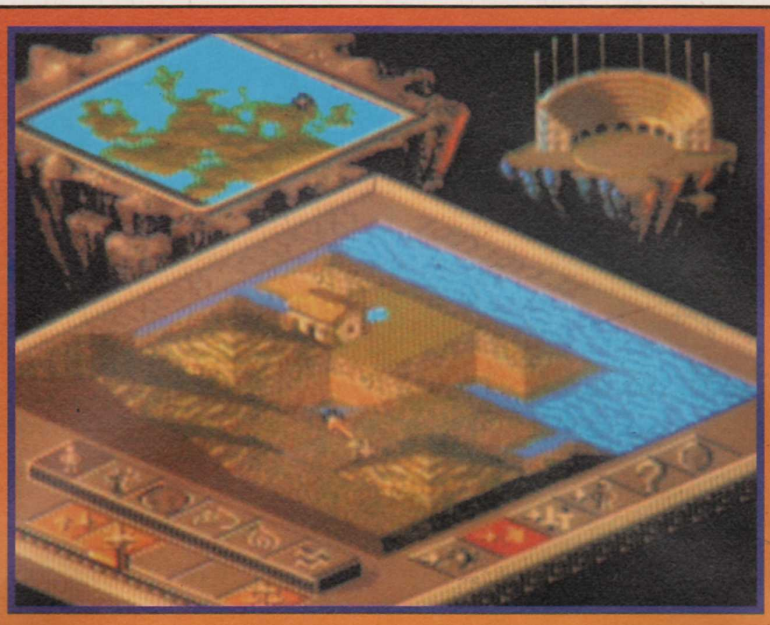
Pour varier les plaisirs, vous pouvez modifier les conditions météorologiques et, surtout, la nature du terrain. Le contrôle de la balle a été amélioré. Il n'est plus nécessaire de passer des heures entières pour parvenir à bloquer la balle en pleine course ou pour effectuer une passe au millimètre, comme c'était le cas sur micro. Le paddle de la Super Nintendo et tous ses boutons permettent de maîtriser avec facilité les différents tirs, les dribbles et les ouvertures sur les ailes.

Une prise en main plus agréable que sur les autres consoles pour ce jeu qui devrait contenter tous les passionnés de foot et d'action âgés de 7 à 77 ans.

Vous pouvez personnaliser vos joueurs avec des tenues "légères et colorées".

Les coups francs sont d'un réalisme surprenant.

Le radar est indispensable au jeu.



Mettez en valeur vos territoires, aplanissez les montagnes et gagnez du terrain sur la mer afin de permettre à votre peuple de fidèles de se développer.

POPULOUS II

SUPER FAMICOM

Plus d'icônes, plus de possibilités pour vous permettre de devenir maître du monde!

Une ville qui se développe à toute allure. La petite carte en haut indique l'emplacement du lieu en gros plan.

Imagineer • Janvier 93

Alors que la version officielle de Populous pour la Super Nintendo est annoncée en Europe, au Japon, Populous II, la suite, se profile à l'horizon. Vous incarnez toujours un dieu, mais devez lutter cette fois-ci contre les autres divinités de l'Olympe.

Quoi de neuf, Docteur? Principalement le passage de monsieur Plus! On trouve donc un peu plus de tous les éléments qui avaient fait le succès de la première version, bien que le système de jeu reste globalement le même. Désormais, vous pouvez connaître en permanence l'état de votre population de fidèles d'un simple coup d'œil. Vous disposerez d'une gamme plus étendue de sorts magiques, telle la foudre ou la pluie de météorites enflammées, histoire de ravager plus facilement les territoires de votre adversaire! Vous pouvez maintenant envoyer beaucoup plus de "personnages spéciaux" chez votre adversaire. Quoi de plus amusant que de balancer quelques traîtres dans les rangs adverses pour semer la pagaille. De même, certains de vos fidèles pourront allez gambader chez votre rival en mettant le feu un peu partout!

Un temple, lieu très important pour vous puisque c'est là que vos fidèles vous prient.

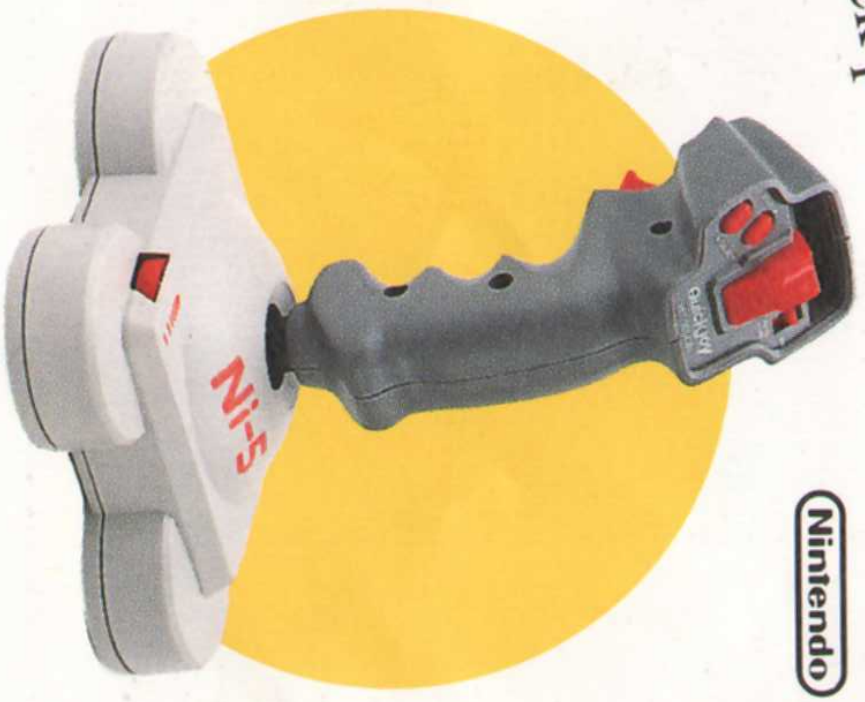
Votre territoire s'est tellement développé qu'il jouxte les installations de votre adversaire. Le conflit devient inévitable.

EXCEPTIONNEL !

11 numéros de CONSOLES +

ce joystick pour NINTENDO NES

Nintendo



et + de 46 % D'ECONOMIE

ABONNEZ-VOUS à CONSOLES +

ABONNEZ-VOUS !

OUI, je souhaite recevoir les 11 prochains numéros de Consoles + ainsi que le joystick NI - 5 pour NINTENDO NES (Nintendo). Je profite de votre offre d'abonnement : 249 F au lieu de 468 F*, soit 219 F d'économie.

(délai d'expédition du joystick : 6 semaines après l'enregistrement de mon règlement).

Je joins dès à présent mon règlement par chèque à l'ordre de CONSOLES+

Je préfère régler par Carte Bleue dont voici le numéro :

																Date d'échéance				

à renvoyer à l'adresse indiquée au dos. *Signature* .....

Nom ..... *Prénom* .....

Adresse .....

Code postal ..... *Ville* .....

** Vous pouvez, si vous le souhaitez, acquérir séparément le joystick au prix de 149 F, chacun des 11 numéros de Consoles+ au prix de 29 F le numéro.*

Offre exceptionnelle réservée aux nouveaux abonnés.

Tarif valable jusqu'au 31/12/92 pour la France métropolitaine

E 13 A

Cette carte est à renvoyer
sous enveloppe non affranchie à :

CONSOLES+
LIBRE REPONSE N° 8 84275
75742 PARIS CEDEX 15

et aussi sur
3615 TCPLUS

ABONNEZ-VOUS DES AUJOURD'HUI à

CONSOLES+

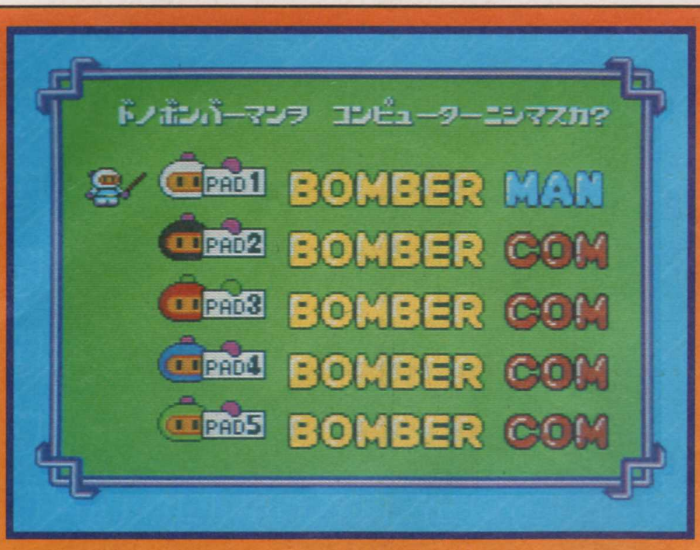
LE MAGAZINE DES PASSIONNES
DE CONSOLES

11 NUMEROS
ET CE SUPERBE
JOYSTICK :

- 6 Microswitches
- Tir en rafale réglable en vitesse
- Deux voyants leds pour identification des tirs
- Fonctions d'utilisation centralisées sur la poignée
- Quatre ventouses pour une utilisation d'une seule main

Offre valable dans la limite des stocks disponibles

Editions Mondiales - SA au capital de 10 000 000 F - RCS Paris B 320 508 799



Vous dirigez un joueur, et l'ordinateur s'occupe des autres.

Un effet de zoom très réussi pour fêter votre victoire.

PC ENGINE

BOMBER MAN'93

Hudson Soft • Début 1993

Toujours dans la série "les suites", Hudson ressort une nouvelle version d'un jeu qui a été l'un de ses premiers hits, le célébrissime Bomber Man! Dans des labyrinthes vus de dessus, vous dirigez ce petit personnage et lui faites poser des bombes qui explosent au bout de quelques secondes et vous permettent de vous frayer un passage en détruisant des blocs de pierre. Certains d'entre eux se transformeront en bonus ou en réserves de bombes. Ces dernières vous permettront aussi de liquider vos adversaires si ceux-ci s'en approchent d'un peu trop près. En effet, vous n'êtes pas seul dans ce labyrinthe: cinq joueurs peuvent s'affronter simultanément, l'ordinateur gérant les autres Bomber Men si vous n'avez pas réussi à réunir autour de vous assez d'amis. Le premier qui rejoint la sortie a gagné. Cette nouvelle version comprend une série de nouveaux gadgets qui risquent de compliquer un peu plus votre progression. Le Warp Hole vous envoit à l'autre bout du labyrinthe. Ce peut être un bon moyen pour échapper à la déflagration d'une bombe! Le Return Block vous force à faire demi-tour. Le Belt Conveyer est un tapis roulant. Posez une bombe dessus par exemple, et laissez glisser tranquillement vers un adversaire! Chaque niveau comprend toute une série de labyrinthes, aux décors très variés. Une option vous permet de les faire défiler en miniature pour choisir votre prochain terrain d'affrontement.

Autre niveau à réaliser dans un temps limité, bien sûr!

Ça ressemble à une bataille de chiffonniers, mais à plusieurs ce sont des éclats de rire assurés!

SHINOBI II

GAME GEAR

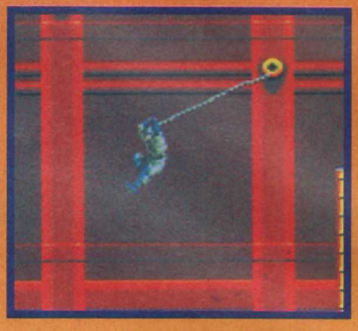
Sega

Le ninja le plus célèbre des jeux vidéo est de retour! Intitulé L'Ombre du ninja, ce nouvel épisode vous voit reprendre le combat contre l'oppresseur.

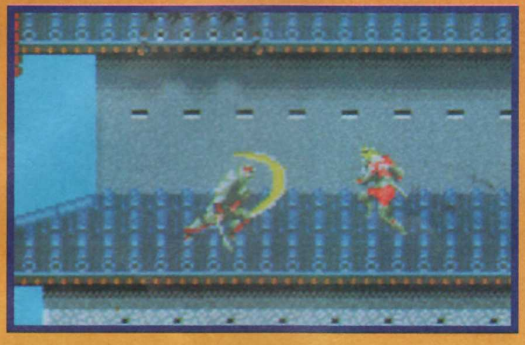
Votre héros n'a pas changé. Il bondit dans les airs comme un cabri et projette des shurikens comme d'autres distribuent des tracts. Il possède toujours un katana bien aiguisé, et la magie ninja lui permet de se sortir des situations les plus périlleuses.

Deux nouveaux sorts ont été rajoutés: la Wave Punch et l'Instant Movement!

Enfin, la cartouche vous permet de commencer le jeu au niveau souhaité. Graphismes soignés et jouabilité exemplaire pour les fanas de l'action continue.



Des sauts à rendre Spider-man jaloux!



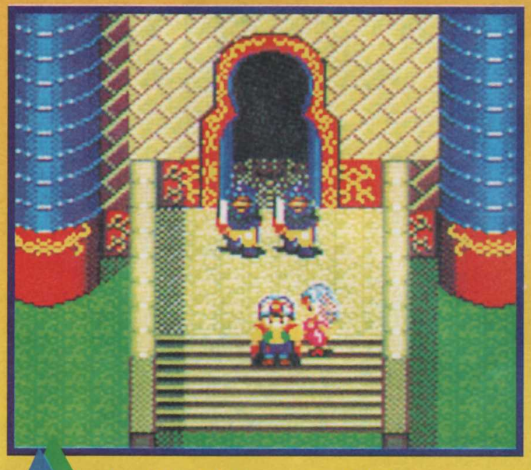
Combat au katana sur les toits d'un château.

Cette arme récupérée grâce à un bonus vous permettra de venir rapidement à bout de ce combattant .

DEFENDER OF OASIS

GAME GEAR

Sega



Le début de l'aventure, à l'entrée du château.

Cette cartouche est un jeu de rôle spécialement conçu pour la Game Gear. L'empereur de Yufrato est un être avide de conquêtes. Dans l'espoir de pouvoir s'emparer d'un peu plus de pouvoir, il a délivré un démon, Aliman, qui était retenu prisonnier dans les limbes.

Malheureusement, Aliman réussit à le manipuler. L'empire de Yufrato connaît alors une longue série de guerres, de conquêtes et de désolation. Les armées impériales s'approchent d'un petit royaume, Oasis, qui vivait jusque-là en paix. Vous l'avez deviné, vous êtes le héros d'Oasis et devez défaire le démon Aliman.

Les forces du mal ont envahi la région.

Un moyen original pour vous déplacer.

TECMAGIK

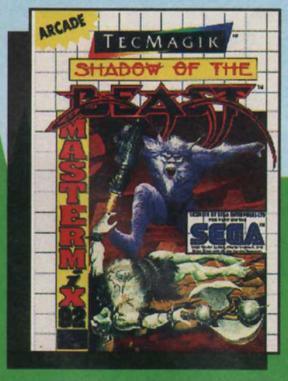
CHAMPIONS of EUROPE

DISPONIBLE DES MAINTENANT!

THE OFFICIAL GAME OF UEFA 92

© UEFA 1982

© UEFA 1987



ALLEZ DROIT AU BUT
N'ACHETEZ
QUE LES MEILLEURS!

SEGA™

Tecmagik (Entertainment) Ltd., 1 Norland Place, London W11 4QG

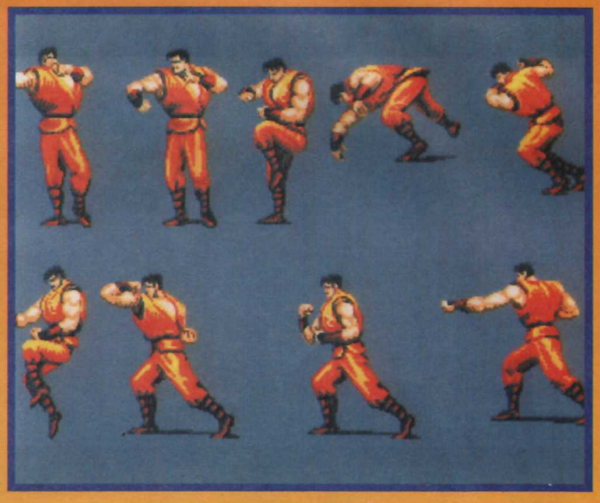
LE JAPON EN DIRECT

FINAL FIGHT

MEGA CD

SEGA • Décembre au Japon

Quelques pas-beaux du premier niveau.



Sega a donc acquis la licence de ce titre pour sa dernière machine, le Mega CD. Licence prestigieuse s'il en est, puisque ce titre de Capcom, après avoir été un succès en arcade, a poursuivi une brillante carrière grâce à des conversions sur X 68000 et Super Famicom. A tel point que Capcom lancera même sur le marché japonais en décembre une suite de ce hit tournant sur SFC et qui répondra au doux nom de... Final Fight II! Quant à Sega, c'est sur la version originale que compte la firme au hérisson bleu pour relancer les ventes du Mega CD au Japon.

Amis de la baston de rue, le jour de gloire est arrivé! Sautez dans votre Perfecto, faites luire dans une semi-pénombre votre coup-de-poing américain, astiquez vos nunchakus! Comme dans tout beat-them-all qui se respecte, une représentante de la gent féminine a été enlevée. Selon le personnage que vous choisissez d'incarner (Guy, Coddy ou Haggar), vous partez à la recherche de votre petite amie ou de votre fille. Le chef de la bande de zazous qui règnent sur le bitume la retient captive dans son Q.G., au sommet d'un des buildings les plus luxueux de la ville. A partir de ce vague scénario, vous allez pouvoir pratiquer votre passe-temps préféré: cogner (mais attention! avec la finesse qui vous caractérise). Lors de votre périple, vous réduirez au silence des tas de balèzes, de préférence avec vos poings et vos pieds mais aussi, de temps en temps, à l'aide d'une série de bonus sous forme d'instruments contondants (barre à mine, tuyaux de plomb...) ou tranchants .

Un écran des diverses positions de Guy. Remarquez la prestance, l'allure du gaillard. En même temps, ce regard un peu triste exprime le spleen baudelairien du héros qui s'en va sur les routes en chantant "I am a poor lonesome Rambo..."!

Grâce au monte-charge, Guy peut accéder au sommet de l'immeuble.

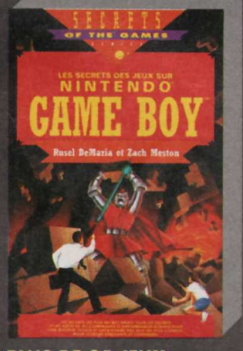
Coddy en pleine explication.

SECRETS
OF THE GAMES
SERIES

RUSEL DEMARIA ZACH MESTON

LES 2 AUTEURS SONT COMPLETEMENT ALLUMÉS. VOUS ALLEZ POUVOIR VOUS ENTENDRE.

Les secrets, les stratégies, tous les trucs pour jouer et gagner vous attendent dans ces 6 livres. Deux des plus grands experts mondiaux ont décortiqué des centaines de jeux. A 18 ans, Meston avait passé la moitié de sa vie devant une console ! De nombreuses copies d'écrans vous entraîneront dans des parties diaboliques !

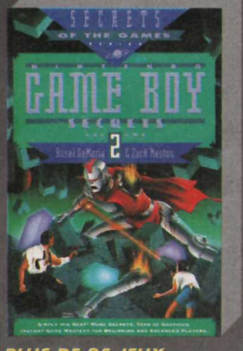


PLUS DE 25 JEUX
REF 720. 348 P. 95 F.

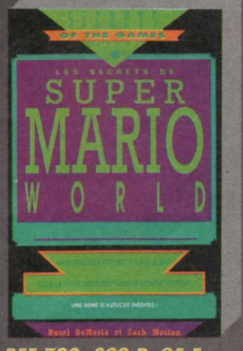
PLUS DE 20 JEUX
REF 718. 432 P. 95 F.

PLUS DE 25 JEUX
REF 723. 500 P. 95 F.

6 BEST-SELLERS ENFIN EN FRANÇAIS



PLUS DE 25 JEUX
REF 721. 380 P. 95 F.



REF 722. 302 P. 95 F.

PLUS DE 15 JEUX
REF 719. 360 P. 95 F.

EN VENTE DANS LES LIBRAIRIES SPECIALISEES, FNAC ET GRANDES SURFACES.

MICRO APPLICATION VPC ET BOUTIQUE 13 RUE SAINTE CECILE 75009 PARIS / TEL (1) 47 70 32 44 / MINITEL 3615 MICROAPP

TITRE/REF _____ PRIX _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

FRAIS D'ENVOI : 20 F ENVOI NORMAL
40 F RECOMMANDÉ _____

TOTAL TTC _____

☐ MANDAT

☐ CHEQUE A L'ORDRE DE MICRO APPLICATION

SIGNATURE

NOM _____

ADRESSE _____

_____

VILLE _____ CP _____

C + 13

WELLDONE

BIO-METAL

SFC

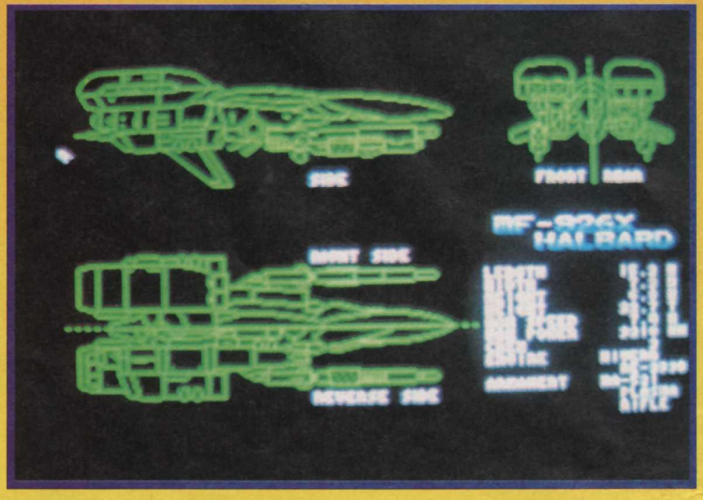
Athena • Japon • NC

Décors de fond superbes et gros sprites.

Vos adversaires sont conçus selon les canons bio-mécanistes. Ils mêlent des éléments organiques, des formes arrondies et des parties métalliques.

Athena est un éditeur de jeux qui s'est lancé récemment dans le marché de la console. Jusqu'à présent, il se contentait de réaliser des jeux pour coin-up. Spécialisé dans les shoot-them-up, c'est donc sans surprise que cette nouvelle fournée se présente sous la forme d'un "mega-kill-and-destroy-sans-oublier-de-pulvériser-them-all-tout-en-restant-calme-et-serein"! La puissance du scénario est presque aussi importante que celle de votre armement! A la surprise générale, une horde d'aliens sortis tout droit des tréfonds du firmament a décidé d'envahir vos espaces vitaux et de zigouiller la veuve et l'orphelin. La veuve, passe encore, mais l'orphelin, non! C'est là qu'intervient une autre subtilité du scénario, appelée couramment le "coup du prototype". Vous pilotez un nouvel appareil, le Halbard, spécialisé dans l'élimination d'extraterrestres sanguinaires. Et comme, justement, vous allez affronter des légions d'extraterrestres sanguinaires, cela tombe plutôt bien! Bref, vous allez pouvoir devenir un héros, tomber les filles et bénéficier de remises sur le prix des glaces à la vanille chez tous les commerçants de la galaxie!

Et dire que cet alien, malgré sa taille, n'est qu'un de vos nombreux adversaires et qu'il vous reste encore le boss de fin de niveau!



La fiche technique de votre appareil vous facilitera votre mission.

Vu le nombre de projectiles, la situation paraît mal partie!

ECLATEZ VOUS. AVEC LA NOUVELLE CONSOLE D'ARCADE « COMBO AV »

EXCEPTIONNEL !

- CONSOLE 60 Hz - STEREO
- 2 JOYSTICKS "QUALITÉ PROFESSIONNELLE"
- BOUTONS : 1 PLAYER, 2 PLAYERS CREDIT - 6 BOUTONS DE TIR PAR PLAYER.
- LIVREE AVEC ALIMENTATION ET CABLE PERITEL
- ACCEPTE TOUTES LES CARTES "JAMMA"

IMPORTATEUR EXCLUSIF EN FRANCE

SOFTAGE / 21 36 37 71

FAX . 21 35 13 90

REVENDEUR, CONTACTEZ-NOUS !

LE JAPON EN DIRECT

Oiseaux préhistoriques et singes farceurs tentent de ralentir votre progression. Mais les habitants de Wicky Land comptent sur vous, et vous seul pouvez vous opposer avec succès aux tentatives hégémoniques du roi des dinosaures.

SFC

TAKAKAE GENJI JIN II

Data East • Janvier 93 • Japon

Data East aime décidément les petits hommes préhistoriques! Après la sortie de Joe & Mac, voici Takakaé Genji Jin II, ou la bataille du Commencement de l'humanité II. Traité dans un style bande dessinée, ce jeu de plates-formes vous fera vivre les aventures d'un petit homme des cavernes. Le roi des dinosaures veut conquérir le pays de Wicky Land. Vous incarnez Rookie, qui a eu la mauvaise idée de venir justement s'établir dans le coin. A cause de cette révolte des sauriens, votre famille court de graves dangers. Vous qui espériez continuer à passer le reste de votre existence à déguster des cuisses de ptérodactyles dans votre hamac tout en sirotant des jus de noix de coco bien frais, vous allez devoir déployer des trésors d'habileté pour échapper aux griffes des dinosaures et aux pièges que réserve la rude nature de ces temps éloignés! Certaines tribus d'hommes préhistoriques sont les alliés des dinosaures. Rookie ramasse des cristaux qui lui permettent de se transformer en super-Rookie!

Ce Tyrannosaurus Rex ne fera qu'une bouchée de vous si vous ne réagissez pas rapidement!

Niveau bonus pour Rookie, qui doit collecter le plus rapidement possible les cristaux.

BRUITS*

Nouvelles cartouches pour la SFC. Des cartouches 32 Megabits (autrement dit de 4 Megaoctets de données) seront prochainement mises sur le marché, en attendant la disponibilité du SFC CD-Rom. Ces cartouches sont celles qui offriront le plus de place, excepté celles de la Neo Geo. Elles risquent aussi de coûter plus cher! Enfin, quand on aime, on ne compte pas!

De plus en plus de cartouches SFC vont intégrer des circuits DSP. DSP? Sous les initiales de Digital Signal Processing se cachent des puces dont la spécificité est de traiter des signaux électroniques très rapidement, sans que le processeur (cœur de la console) perde du temps à cette exploitation. Un DSP peut traiter toutes sortes de signaux: des sons, des images vidéo, calculer des images à afficher en 3D... Certaines cartouches, comme Dungeon Master, comportent déjà un DSP, mais les nouveaux DSP, appelés DSP FX, seront plus performants et risquent fort de se généraliser. Dès le début de l'année 1993 sera commercialisé un jeu Made in Nintendo qui utilisera des animations 3D surfaces pleines à base de polygones.

Mega CD II. Consoles + a été le premier journal à vous informer de la sortie prochaine d'une nouvelle version du Mega CD. Nous sommes en mesure de vous donner plus d'informations sur ce projet. Le Mega CD II est terminé. Il semble que la modification majeure consiste en l'implantation d'un coprocesseur graphique beaucoup plus puissant. Le package Mega CD II + un jeu était prévu pour le mois de décembre. Le prix fixé était identique à celui du Mega CD ancienne version. Mais le jeu choisi, Dark Wizard, un jeu de rôle, va retarder toute l'opération. Ce CD-Rom n'est en effet toujours pas achevé, malgré les programmeurs qui y travaillent d'arrache-pied actuellement. Enfin, espérons qu'il s'agit seulement d'un petit contretemps et que Sega va se donner rapidement les moyens de concurrencer efficacement la Super Famicom et sa palette impressionnante de couleurs!

Projet SMSG/Matsushita. Parallèlement aux informations fournies dans le dossier CD-Rom, voici quelques renseignements supplémentaires. Tout d'abord, il n'existera sans doute pas une console proprement dite, mais toute une gamme. La machine évoquée dans notre dossier ferait partie des modèles haut de gamme. Une console de base sera par ailleurs commercialisée. Basée uniquement sur un CD-Rom, elle n'acceptera pas de cartouches. Proposée à un prix tournant autour de 2 500 F, elle sera présentée au CES de Las Vegas et devrait être lancée sur le marché au printemps 1993. Prix des jeux: environ 300 F. Le format des jeux se présentera sous une forme "à accès libre" puisque le format des CD-Rom sera ouvert et n'importe qui pourra développer des jeux dessus à condition d'acquérir une licence. On parle même de la possibilité pour d'autres sociétés de construire cette console sous licence! Axée plus résolument sur le multimédia et les grandes productions cinématographiques que sur les jeux vidéo traditionnels, elle a attiré à elle de grandes "major companies" comme la Columbia ou la Time Warner. Enfin, dernière information: le projet porterait en interne le nom de "Super Famicom killer"!

SFC CD-Rom. Nintendo a finalement opté pour un coprocesseur 32 bits, et non plus 16 bits, pour son futur CD-Rom. La "bestiole" sera commercialisée au plus tôt au mois d'août 1993, mais plus certainement à la fin de l'année prochaine, au prix de 27 000 yens au Japon (soit 1 100 F environ). Un prototype sera dévoilé lors du CES d'été.

*Brut Report of Underground Intelligence Technological Section

2EME SUPERSHOW INTERNATIONAL DES JEUX VIDÉO ET ÉLECTRONIQUES

CONSOLES - PC - CDROM - CDI - CDTV - IMAGES VIRTUELLES - SIMULATEURS

DU 4 AU 8 NOVEMBRE 1992
AU CNIT - PARIS - LA DEFENSE

EN RER: LIGNE A - LA DEFENSE, EN METRO: LIGNE N°1 - LA DEFENSE

SUPERGAMES . SAP- EUREXPECT - 181 AV. JEAN LOLIVE - 93500 PANTIN

INCROYABLE ! SUPERGAMES 92 EXCLUSIF !

Ton billet d'entrée 30F au lieu de 50F

UNIQUE EN EUROPE : + de 15 000 M² DE JEUX VIDEO
OFFRE SPECIALEMENT RESERVEE AUX FANS DES JEUX VIDEO

~~50F~~

30F

NOM : .....

PRENOM : ..... AGE : .....

ACTIVITE : .....

ADRESSE : .....

VILLE : ..... CODE POSTAL : .....

C + 13

(POUR BENEFICIER DE CETTE OFFRE : REMPLI CE COUPON ET PRESENTE LE À L'ENTREE DU SALON)

SPÉCIAL CONSOLES PORTABLES

Exclusif Vente par Correspondance

En octobre -10% sur les prix indiqués pour tous les jeux de cette page et les Frais de Port Gratuits !!

DÉMENT !!

IMPORTANT : cette offre concerne tous les jeux disponibles au moment de la réception de la commande par téléphone, courrier, minitel. Elle est valable du 1er au 31-10-92 et exclusivement en vente par correspondance. Elle ne s'applique pas aux consoles.

GAMEBOY ACCESSOIRES

ADAPT SECTEUR	99F	LOUPE	89F	ETUI PLAY & GO	175F
ADAPT. AUTO	99F	BATTERIE	195F	SACOCHE DYNA	275F
GAMEKEEPER	99F	RECHARGEUR	249F	POCHETTE DYNA	149F
GAMELIGHT	119F	BANANE GAMEBOY	145F	...	

GAGNEZ DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA

OFFRE SPÉCIALE GAMEBOY + Tétris + Les Écouteurs Stéréo 690F + LA SACOCHE MICROMANIA GRATUITE !!

GAMEBOY

ACTION REPLAY PRO 349F

Multipliez vos vies, énergies, gameplay.

Modifiez les caractéristiques des jeux.

AGRANDISSEZ L'ÉCRAN DE VOTRE GAMEBOY

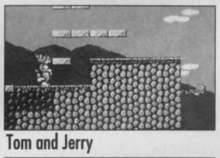
LE LIGHT MASTER **99F**

PERMET AUSSI DE JOUER DANS LE NOIR !!

Les nouveautés d'abord !

Mac Donald Land

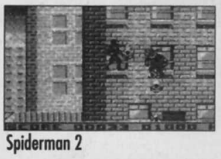
Starwars



Tom and Jerry

Joe and Mac

Parasol Star



Spiderman 2

Prince Vaillant 275F

JUSTE ARRIVÉS !!

WWF Superstars 2 (Catch)	275F
Simpson's n2 (Plateforme)	275F
Double Dragon 3 (Arcade)	275F
Terminator 2 (Arcade)	269F
G.F. KO Boxing (Sim. boxe)	275F
Ferrari Grd Prix (Course F1)	275F
Kirby's Dream. (Plateforme)	275F
Ultima Ruines (Aventure)	325F
Dr Franken (Plateforme)	275F

PROMOS GAMEBOY

Soccermania	~~275F~~	199F
Northstar	~~245F~~	175F
Elevator Action	~~245F~~	145F
Kid Icarus	~~229F~~	175F

TOP 30

Mickey Dangerous Chase (Plt)	275F	**Tiny Toon** (Plateforme)	275F
Adventure Island (Plt)	269F	**Blades of Steel** (Ice Hockey)	269F
Super Marioland (Plt)	229F	**Batman Return of joker**(Arcade)	275F
The Simpsons (Arcade)	269F	**Rogger Rabbit** (Arcade)	275F
NBA Challenge N2 (Basket)	275F	**Double Dragon 2** (Arcade)	269F
Hook (Plateforme)	269F	**Bugs Bunny 2** (Arcade)	275F
Megaman 2 (Plateforme)	275F	**Hudson Hawk** (Arcade)	275F
Double Dribble (Basketball)	275F	**Beetle juice** (Arcade)	275F
Addams Family (Arcade)	275F	**Nintendo World Cup** (Football)	229F
Turtles Ninja 2 (Arcade)	275F	**Prophecy Vs Child**	275F
Prince of Persia (Action)	275F	**Pitfighter** (Catch)	275F
Battle Toads (Arcade)	275F	**WWF Super Stars** (Catch)	269F
Pacman (Arcade)	249F	**Duck Tales** (Plateforme)	289F
Football International (Sim.)	249F	**Batman** (Plateforme)	269F
Tennis (Sim. tennis)	229F	**NBA All Star Chal.** (Basket)	275F

Gameboy est une marque déposée de Bandai Nintendo

GAMEGEAR

DÉMENT !! ADAPTATEUR SECTEUR 99F SPÉCIAL GAMEGEAR

GÉANT GAMEGEAR + Sonic + L'Adaptateur Secteur 1290F + LA SACOCHE MICROMANIA GRATUITE !!

PROMOS GAMEGEAR

Wonderboy	~~215F~~	195F
Space Harrier 3D	~~245F~~	175F

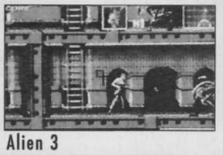
Robinson Supreme

Chuck Rock

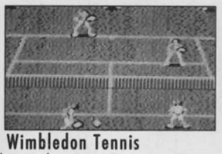
Tazmania

Batman Returns

Terminator



Alien 3



Wimbledon Tennis

Prince of Persia

JUSTE ARRIVÉS !!

Out Run Europa (Course Auto)
Paperboy (Arcade)
Aerial Assault (Arcade)

AGRANDISSEZ L'ÉCRAN DE VOTRE GAMEGEAR

LE WIDE MASTER **99F**

(possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System Gamegear en même temps)

NOUVEAU GAMEGEAR + Columns 995F + LA SACOCHE MICROMANIA GRATUITE !!

UTILISEZ TOUS LES JEUX SEGA MASTER SYSTEM SUR VOTRE CONSOLE GAMEGEAR 149F

ADAPTATEUR CARTOUCHE MASTER SYSTEM GAMEGEAR

Chaque dimanche à 10h05 sur France3, retrouvez MICROMANIA dans l'émission MICRO KID'S

TOP 20

Senna Grand Prix (Course F1)	269F	**Shinobi** (Arcade)	269F
Spiderman (Arcade)	249F	**G Loc** (Afterburner 2)	245F
Wonderboy Dragon's Trap (Plt)	269F	**Georges Foreman Boxing** (Sim.)	325F
Olympic Gold (Sport)	269F	**Ninja Gaiden** (Arcade)	245F
Super Kick Off (Football)	269F	**Chase HQ** (Arcade)	295F
Donald Duck (Plateforme)	269F	**Chessmaster** (Echecs)	245F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	269F	**Crystal Warriors** (Aventure)	325F
Mickey Mouse (Plateforme)	269F	**Fantasy Zone** (Arcade)	245F
Super Monaco GP (Course Auto)	249F	**Joe Montana** (Foot Américain)	245F
Golden Axe (Axe Battler)	269F	**Out Run** (Course Auto)	245F

Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine. Promotions dans la limite des stocks disponibles.

MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD !

ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA

PARIS

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niv.-2 – Métro et RER Les Halles ✆ 45 08 15 78
NOUVEAU : ESPACE SUPER NINTENDO

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES Ouvert même le dimanche !!
Galerie des Champs (Galerie Basse) – 84, av. des Champs-Élysées
RER Ch. De Gaulle-Étoile/M° George V ✆ 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2
Centre C^cial Rosny 2 ✆ 48 54 73 07

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre C^cial Vélizy 2 ✆ 34 65 32 91

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre C^cial des 4 Temps – Niv.2 – Rotonde des Miroirs
RER La Défense ✆ 47 73 53 23

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre C^cial Les 3 Moulins – Pont de Billancourt
Issy-les-Moulineaux ✆ 45 29 09 90

GAMEBOY
Multipliez vos vies, énergies, gameplay.
ACTION REPLAY PRO 349F
Modifiez les caractéristiques des jeux.

ADAPTATEUR SUPER-NINTENDO
Seulement 99F
UTILISEZ LES CARTOUCHES AMÉRICAINES SUR VOTRE CONSOLE FRANÇAISE. DES DIZAINES DE TITRES DISPONIBLES !

NICE LYON

MICROMANIA NICE
Centre C^cial Nice-Étoile
Niveau -1
06000 ✆ 93 62 01 14

MICROMANIA LYON
Centre C^cial Lyon-La-Part-Dieu
Niveau 1. Face sortie Métro
69000 ✆ 78 60 78 82

Chaque dimanche à 10h05 sur France3,
MICROMANIA
vous dévoile tout sur les jeux
dans l'émission
MICRO KID'S CONSOLES MICROS

5% DE RÉDUCTION* sur vos achats
avec la Mégacarte qui vous sera offerte GRATUITEMENT lors de votre prochain achat
*sauf sur consoles

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine.

ATTENTION Les nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Pour tout savoir téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !!

MEGADRIVE
NHL Hockey 93 (Sim. Hockey)
Predator 2 (Arcade)
Team USA Basket (Sim.)
Jim. Connors Tennis (Sim.)
WWF Wrestlemania (Catch)

SUPER NINTENDO
Super Mario Kart (Course Kart)
Space Megaforce (Shoot'em Up)
Out of this World (Aventure)
F1 Roc (Course Auto)
Wings 2 (Action)

GAMEGEAR
Senna Grd Prix (Course F1)
Chuck Rock (Plateforme)
Prince of Persia (Aventure)
Tazmania (Plateforme)

GAMEBOY
Spiderman 2 (Arcade)
Tom and Jerry (Plateforme)
Bionic Commando (Arcade)
Dr Franken (Plateforme)

PROMOS MEGADRIVE

World Cup Italia	~~395F~~	215F
Super Thunderblade	~~395F~~	215F
Alex Kidd	~~325F~~	215F
Splatter House 2	~~499F~~	399F
Quackshot	~~449F~~	399F

PROMOS GAMEBOY

Soccermania	~~275F~~	199F
Fist of Northstar	~~245F~~	175F
Elevator Action	~~245F~~	145F
Kid Icarus	~~229F~~	175F
F1 Race	~~275F~~	195F

Commandez par téléphone au 92 94 36 00
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00
Commandez par minitel 3615 MICROMANIA

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA
B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX
Livraison garantie par Colissimo - 48h

Nom - Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville ..... Tél .....

C07 TITRES	CONSOLES	PRIX
THUNDERFORCE 2	MEGADRIVE	119 F
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60F)		+ 29F
TOTAL À PAYER =		148 F

RÈGLEMENT : Je joins ☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **26F**) pour frais de remboursement

PAYEZ PAR CARTE BLEUE–CARTE INTERBANCAIRE
DATE D'EXPIRATION : ...../..... SIGNATURE :

N° de membre (facultatif)

OPTION SUD - 93 34 51 60

ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA

SUPER-NINTENDO

Les nouveautés d'abord !

Wings 2

King of Monsters

Space Megaforce (Aleste)

Out of This World

NCAA Basketball

Spiderman VS X Men

Amazing Tennis

Super Mario Kart

Axelay

Street Fighter II 649F

Turtles Ninja IV 599F

The Legend of Zelda 549F

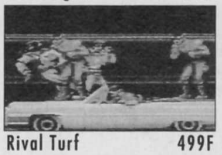
Prince of Persia 599F

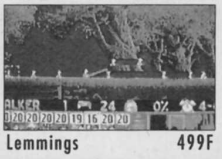
Contra 3 499F

Super Ghouls'n ghosts 499F

Final Fight 499F

WWF Wrestlemania 499F


Rival Turf 499F


Lemmings 499F

Chaque dimanche à 10h 05 sur France3, retrouvez MICROMANIA dans l'émission

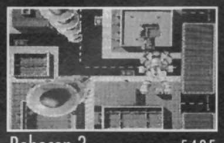
MICRO KID'S

«LA DYNA 1» DÉMENT !

149F

Pulvérisez tous vos scores avec cette manette hyper ergonomique pour la Super Nintendo. En plus de toutes les caractéristiques du control pad d'origine, elle possède des switchs de réglage de rapidité de tir pour chaque bouton.

JUSTE ARRIVÉS !!


Robocop 3 549F

Adventure Island 499F

G.F. KO Boxing 499F

Play Action Football 499F

GAGNEZ DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA

NOUVEAU ! «LA CITY»

Compatible avec la Super Nintendo Française et la Megadrive

499F

Une manette avec laquelle vous retrouverez toutes les sensations des salles de jeux d'arcades. elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur et un stick 8 directions.

MANETTE JB KING 599F

C'est la rolls des manettes pour la Super Nintendo!

Elle possède tout : variateurs de vitesse, diodes témoins, possibilité d'orientation des boutons de tirs...

AU FORUM DES HALLES

PLUS DE 1000 JEUX EN STOCK

LA ZONE SPÉCIALISÉE SUPER NINTENDO VOUS Y ATTEND !!

IMPORTANT : CES CARTOUCHES FONCTIONNENT UNIQUEMENT AVEC L'ADAPTATEUR SUPER NINTENDO ET L'ACTION REPLAY.

TOP 30

Castlevania 4	499F	UN Squadron	499F
Joe And Mac	499F	Final Fantasy 2	549F
Mystical Ninja	499F	Battle Tank	499F
Act Raisers	499F	Super Off Road	479F
Addams Family	499F	Peabble Beach Golf	499F
F Zéro	449F	Super Bowling	499F
Top Gear	449F	Magic Sword	549F
Super Tennis	449F	Spanky's Quest	499F
Pilot Wings	499F	Earth Defense	479F
Populous	449F	The Chessmaster	499F
Adventure Island	499F	Smash TV	499F
Strike Gunner	499F	Super R Type	449F
Super Soccer Champion	499F	Pitfighter	479F
Super Soccer	449F	Thunderspirits	499F
Arcana	499F	Gradius 3	449F

GÉNIAL !

ADAPTATEUR AD 29

UTILISEZ LES CARTOUCHES AMÉRICAINES SUR VOTRE SUPER-NINTENDO FRANÇAISE !!

99F

VIVEZ PLUS LONGTEMPS, PLUS FORT !!

Multipliez vos vies, énergies, Gameplay. Modifiez les caractéristiques des jeux. Permet aussi de faire fonctionner les cartouches import.

ACTION REPLAY PRO

499F

MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD !

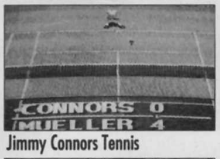
Super-Nintendo est une marque déposée de Bandai Nintendo. les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine

ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA

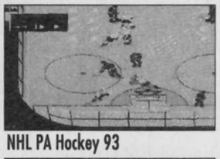
MEGADRIVE

Les nouveautés d'abord !

Batman Returns



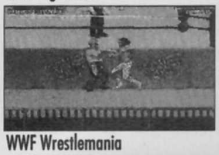
Jimmy Connors Tennis


NHL PA Hockey 93

Predator 2

Global gladiator

Indiana Jones


WWF Wrestlemania

Captain America

Team USA Basketball

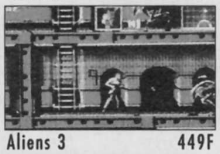
Thunderforce IV

European Club Soccer 449F

Senna Grand Prix 499F

Tazmania 449F

Dragon's Fury 449F


Aliens 3 449F

Olympic Gold 449F

Chuck Rock 449F

Terminator 449F

DR Robinson Supreme 449F

Chaque dimanche à 10h 05 sur France3, retrouvez MICROMANIA dans l'émission MICRO KID'S

Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine. Promotions dans la limite des stocks disponibles.

GÉANT MEGADRIVE

+ SONIC
+ 1 MANETTE DE JEUX
995F

MEGADRIVE

+ SONIC
+ STREET OF RAGE
+ 2 MANETTES DE JEUX
1 290F

VERSIONS FRANCAISES OFFICIELLES
Garanties par le constructeur

NOUVEAU !

«LA CITY»

Compatible avec la Megadrive et la Super Nintendo Française,

499F

Une manette avec laquelle vous retrouverez toutes les sensations des salles de jeux d'arcades. elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur et un stick 8 directions.

JUSTE ARRIVÉS !!

Europ. Club Soccer (Foot)	**449F**
Senna Grd Prix (Course F1)	**499F**
Tazmania (Plateforme)	**449F**
Dragon's Fury (Flipper)	**449F**
Aliens 3 (Sim. boxe)	**449F**

ACTION REPLAY PRO

Multipliez vos vies, énergies, gameplay. Modifiez les caractéristiques des jeux.

499F

ACCESSOIRES

Remote controller +1 manette	249F	Arcade Power Stick	449F
La manette seule	145F	Remote controller	369F
Control Pad Pro 2	125F	Adapt. Master-Mega.	295F
Control Pad Megad.	159F	Adaptateur Secteur	175F
		Prise Péritel	175F

JOUEZ JUSQU'A 6 METRES DE VOTRE CONSOLE

MANETTE SANS FIL ET REMOTE CONTROLLER

249F

GAGNEZ DES JEUX sur 3615 MICROMANIA

PROMOS MEGADRIVE

Altered Beast	~~449F~~	**119F**	Robocod	~~449F~~	**399F**
Crack Down	~~449F~~	**119F**	Rolling Thunder 2	~~499F~~	**399F**
E Swat	~~449F~~	**119F**	Golden Axe 2	~~449F~~	**299F**
Super Basket Ball	~~449F~~	**119F**	Mercs	~~475F~~	**299F**
Thunderforce 2	~~449F~~	**119F**	Moonwalker	~~395F~~	**295F**
Splatter House 2	~~499F~~	**399F**	Art Alive	~~325F~~	**245F**
Cadash	~~449F~~	**349F**	Rings of Power	~~499F~~	**295F**
World Cup Italia	~~395F~~	**215F**	Joe Montana 2	~~395F~~	**295F**
S. Thunderblade	~~395F~~	**215F**	Buck Rogers	~~499F~~	**395F**
Alex Kidd	~~325F~~	**215F**	Immortal	~~449F~~	**395F**
Mickey Mouse	~~449F~~	**399F**	Devilish	~~449F~~	**249F**
Quackshot	~~449F~~	**399F**	California Games	~~475F~~	**299F**

LE TOP 25 MEGADRIVE

99F OU GRATUITE

POUR L'ACHAT DE 2 CARTOUCHES MEGADRIVE OU D'UNE CONSOLE MEGADRIVE

TOP 30

Desert Strike (Arcade)	499F	Marble Madness (Arcade)	449F
Dungeon and Dragon's (Avent.)	499F	F22 Interceptor (Sim. Vol)	449F
Kid Chameleon (Plateforme)	395F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Wonderboy in Monter. (Plt.)	475F	Talmits Adventure (Aventure)	499F
Street of Rage (Combat)	449F	Batman (Action)	449F
EA Hockey (Simulation)	449F	Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F
Atomic Runner (Arcade)	449F	Side Pocket (Billard)	449F
The Simpson's (Plateforme)	395F	Toki (Plateforme)	395F
Road Rash (Course Moto)	449F	Greendog (Arcade)	449F
Jordan VS Birds (Basket)	399F	Slime World (Arcade)	449F
Two Crudes Dudes (Combat)	399F	Pitfighter (Catch)	475F
Krusty's Fun House (Plt)	349F	Turbo Out Run (Arcade)	449F
Mario Lemieux Hockey (Sim.)	395F	PGA Tour Golf (Sim. Golf)	449F
Super Volleyball (Sim.)	299F	After burner 2 (Arcade)	449F
John Madden N2 (Baseball)	449F	Spiderman (Arcade)	449F

MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD !

LES GRANDES MANO

On parle de plus en plus de lecteurs CD-Rom. Sega a déjà le sien, de même que NEC. Nintendo et SNK auront bientôt le leur! Bref, c'est le dernier accessoire à la mode et tout le monde, tant les constructeurs que les utilisateurs, veut le sien.

Pourquoi un article de plus sur le CD-Rom? La situation peut paraître simple: chaque console a, ou aura, son lecteur de CD-Rom, de la même façon qu'il existe un format spécifique de cartouche par machine. Mais les choses sont un peu plus compliquées car les CD-Rom ne sont pas une exclusivité des fabricants de consoles de jeux. Parallèlement à cette fringale de CD-Rom dans le monde des jeux vidéo, les géants de l'électronique grand public tels que Sony, Philips, Kodak, Matsushita... se sont également lancés dans la production de systèmes très proches, comme le CD-I ou le Data Discman. Résultat: les lecteurs de CD-Rom sont de plus en plus nombreux. Les annonces succèdent aux annonces. Les informations les plus diverses circulent sur d'éventuelles compatibilités. Bref, confusions et incertitude planent autour des CD-Rom! Consoles +, dans le but, ô combien louable, de lutter contre les forces du Mal et de défendre des valeurs éternelles telles que la connaissance ou la recette du vrai caramel mou, va tout vous expliquer, bande de petits veinards!

Tout le monde le sait, le CD-Rom est un média. Autrement dit, ce n'est qu'un support d'information, au même titre qu'une disquette, une cassette ou encore une cartouche de jeu. Cependant, l'information y prend place d'une manière particulière. Appelée donnée numérique ou binaire, elle est réduite à une suite de zéros ou de uns représentée par des petits trous provoqués par la brûlure d'un faisceau laser lors de l'enregistrement du CD (le un) ou au contraire l'absence de petit trou (le zéro). Grâce à ce système binaire qui est né avec le développement de l'électronique et de l'informatique (le courant passe ou ne passe pas), on peut transférer à peu près n'importe quel type d'information. Le son, bien sûr, et c'est la raison d'être du type de CD le plus répandu sur Terre, le CD audio, celui que vous mettez tous les jours dans votre chaîne stéréo. Mais il est également possible de placer sur un CD des pages de texte, des images ou même des programmes informatiques comme le fait un jeu sur Mega-CD.

Les avantages d'un tel média sont nombreux. Tout d'abord, les données sont de bonne qualité grâce au codage binaire, notamment pour le son. D'autre part, à la différence d'une disquette ou d'une cassette, il est pratiquement inusable puisque la lecture de l'information se fait sans qu'il y ait de contact physique entre la tête de lecture et le support, grâce à l'intermédiaire du rayon laser.

D'autre part, le CD-Rom offre beaucoup de place, en moyenne 540 Mb de données, à comparer aux 8 ou 16 Mb que l'on trouve généralement dans les cartouches actuelles.

Enfin, dernier argument auquel les éditeurs sont particulièrement sensibles, la duplication d'un CD coûte très peu cher. Le prix de revient d'une cartouche, par exemple d'une 16 Mb pour la SFC, tourne autour de 90F. Un CD-Rom, une fois qu'on a pressé la matrice (le "moule" en quelque sorte), ne revient qu'à deux ou trois francs, le prix décroissant à mesure que la quantité produite augmente.

HISTORIQUE DU CD-ROM

- 1972 : Philips invente la cassette audio.
- 1977 : Philips, Sony, Nihon Colombia et quelques autres mettent au point le format du vidéo-disque.
- 1979 : Philips introduit le CD audio.
- 1982 : Philips, avec l'aide de Sony, met au point le format CD-DA.
- 1985 : Philips, avec Sony, présente le CD-Rom.
- 1987 : Philips, toujours avec son compère Sony, introduit son CD-I.
- 1988 : Une norme internationale (ISO) pour le CD-Rom est publiée.

La même année, avec un nouveau partenaire de poids, Microsoft, le duo Philips/Sony met au point la norme CD-Rom XA.

- 1990 : Sony présente son Discman.
- 1991 : Sony annonce son intention de lancer prochainement la Playstation.

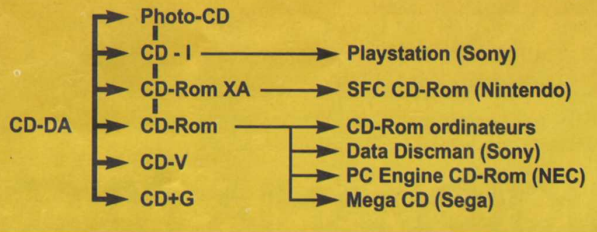
Sega introduit son Mega CD.

- 1992:Nintendo annonce l'arrivée prochaine d'un lecteur de CD-Rom pour la SFC.

Commercialisation du CD-I.
C'est également l'année de l'anniversaire de Banana.

ARBRE GÉNÉALOGIQUE DE LA FAMILLE CD-ROM

Le CD-DA, c'est-à-dire le Compact Disque Digital Audio dont sont équipées la plupart des chaînes stéréo actuelles, est l'ancêtre de tous les CD-Rom actuels, à partir duquel cinq formats différents ont été élaborés. Le Photo-CD a été conçu par Kodak. Il sera lancé bientôt sur le marché et permettra de stocker vos photos comme le ferait un gigantesque album de photographies. Vous pourrez ainsi l'amener chez un revendeur et ce dernier, après l'avoir placé dans un lecteur spécial, vous fera une sortie papier des photos enregistrées que vous souhaitez. Le CD-V pour CD-Vidéo ou Laser Disque est commercialisé depuis quelques années. Il propose des enregistrements de films avec une qualité meilleure que celle des cassettes vidéo et un support inusable. Enfin, dernier format à s'être mis au goût du jour: le CD+G (G pour graphique). C'est un CD audio qui comprend quelques écrans graphiques, notamment pour afficher les paroles des chansons.
Par ailleurs, trois autres formats ont donné naissance à d'autres machines. Le CD-I, dont la Playstation utilise un format très proche. De même, le format du futur lecteur de Nintendo pour la SFC s'est fortement inspiré de la norme CD-Rom XA. Un "pont" permettra une certaine compatibilité entre la Playstation et le SFC CD-Rom (voir l'encadré sur les différentes compatibilités). Enfin, le dernier format, celui du CD-Rom, est le plus prolixe puisque pas moins de quatre types d'appareils s'en inspirent. Cela va du plus ancien lecteur pour consoles, celui de la PC Engine, aux lecteurs pour ordinateurs (du Macintosh au PC, en passant par le FM Towns).



EUVRES DU CD-ROM

LE JAPON EN DIRECT

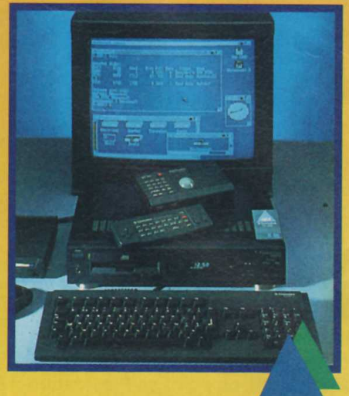
DEUX TYPES DE LECTEURS DE CD-ROM

Les lecteurs à dominante multimédia

Pouvant accueillir pratiquement tout type de données, et ce pour un coût de production modique, il est logique que le CD-Rom soit devenu le support privilégié, non seulement de l'industrie du jeu vidéo, mais aussi, plus généralement, celui de l'électronique grand public. On a vu ainsi apparaître toute une série d'appareils conçus autour d'un lecteur de CD-Rom et proposant des fonctions plus ou moins originales.

Ces appareils sont conçus à la base pour des applications multimédias, c'est-à-dire des programmes qui mêlent étroitement des images, animées ou non, du son, de la musique et du texte. Le principal atout étant de faire passer un message plus "fort", plus percutant, grâce à l'association des sens visuel et auditif! Ces machines sont donc spécialisées dans le maniement et la gestion du son et de l'image. D'une puissance et d'une conception proches de celles des ordinateurs, elles proposent des applications très nombreuses. Cela peut être une encyclopédie telle qu'il est possible, par exemple, en selectionnant l'image d'un tigre, voir une animation digitalisée de l'animal, pendant qu'une voix off lit des informations sur ce félin et qu'apparaît une carte avec la localisation des principales régions où il réside. Cela peut être aussi un CD-Rom qui vous apprend à pratiquer la plongée sous-marine, en compagnie de vrais plongeurs filmés. Cela peut être encore un jeu, dit interactif car il vous permet à travers une série de choix (ouvrir telle porte plutôt que telle autre, acheter cette épée ou vendre ce méga-blaster...) de jouer réellement un rôle dans la suite de l'aventure, de participer au jeu et de ne plus seulement le "subir". Les fabricants de produits électroniques, qui visent le marché familial, savent qu'ils doivent proposer des jeux. Ils auront besoin de l'appui des enfants pour convaincre et imposer leur machine multimédia dans les chaumières, entre le téléviseur et le magnétoscope!

Voici les principales plates-formes multimédias à base de CD-Rom qui dédieront une bonne part de leurs applications aux jeux vidéo.



Le CDTV et ses multiples périphériques: à quand le succès?

• CDTV

Lancé par Commodore, le CDTV est basé sur un ordinateur Amiga spécialisé dans les applications multimédias. Commercialisé depuis plusieurs mois, il ne semble pas connaître le succès escompté par son fabricant.

• CD-I

Développé par Philips, l'inventeur du CD-Audio et du CD-Rom (voir encadré sur l'historique du CD-Rom) et soutenu par une ribambelle de constructeurs américains et japonais, le CD-I est la machine multimédia par excellence.

Après une gestation difficile (problèmes liés au choix de la décompression en temps réel, de la "Full motion" ou animation plein écran...), il est actuellement commercialisé aux USA

Après quelques flottements, Philips a enfin compris l'importance d'une bibliothèque de jeux pour permettre à sa machine de percer et subventionne à tour de bras des éditeurs de jeux afin qu'ils réalisent des titres. Commercialement, les premiers chiffres venant des U.S.A. laissent présager des lendemains qui déchantent!

Machine multimédia par excellence, le CDI de Philips.

• DATA DISCMAN

Sony a mis au point un tout petit lecteur de CD-Rom portable. Nettement moins orienté multimédia que ses concurrents, il comprend un petit clavier (peu commode) et un écran monochrome. La plupart des applications commercialisées sont du type utilitaire (traducteur multilingue, encyclopédies...).

Il existe cependant quelques jeux, plutôt classiques: jeux de go, d'échecs, space invaders...

• PROJET "SWEET PEA" D'APPLE/TOSHIBA

D'un concept identique à celui du CD-I, il repose sur une version bridée d'un Macintosh sans clavier, gérant un lecteur de CD-Rom à l'aide d'une version spéciale du système 7.X et de Quick Time, l'extension logicielle multimédia made in Apple. Plusieurs jeux sont en préparation, notamment chez des éditeurs américains. Sortie prévue: automne 1993.

• PROJET KYU DE MICROSOFT/TANDY

De son côté, Microsoft, le plus gros éditeur de programmes au monde, est en train de mettre au point avec Tandy un projet concurrent.

Microsoft apportera son système d'exploitation multimédia Windows NT (pour Nouvelles Technologies) et Tandy s'occupera de la mise au point des lecteurs de CD-Rom.

• PROJET MATSUSHITA/EA

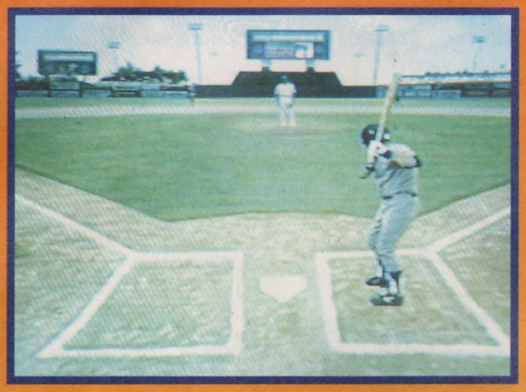
Le projet Matsushita est un peu différent. Il prend place dans une

LE JAPON EN DIRECT

perspective plus large. Matsushita est un très gros constructeur de produits électriques et électroniques, qui possède des dizaines de marques différentes. Le concept de la machine de Matsushita est beaucoup plus ambitieux que celui de ses concurrents.
Il s'agit d'un appareil qui devrait être intégré dans une TV haute définition.

Le genre haut de gamme (écran géant, coins carrés, haut-parleurs de qualité et magnétoscope intégré) que l'on commence à voir fleurir à Tokyo. Electronic Arts, un éditeur américain renommé, concevra une série de jeux pour l'appareil.

Un prototype devrait être dévoilé durant le CES de Las Vegas début janvier.



Les jeux du futur mêleront sprites et vidéo filmée.

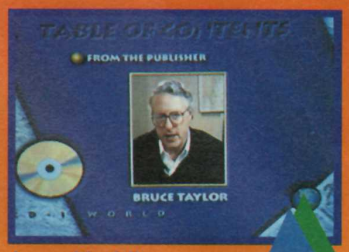
Un des nombreux jeux éducatifs sur CDI.

Les lecteurs de CD-Rom des consoles flirtant avec le multimédia

De l'autre côté, les constructeurs de consoles se rendent compte que se contenter de mettre un jeu sur un CD-Rom, plutôt que sur une cartouche, est un peu limité. Par rapport à toutes les possibilités qu'offre ce média, les utilisateurs risquent d'être déçus par un simple jeu vidéo qui n'intégrerait aucune des possibilités du multimédia.

On a vu ainsi apparaître des lecteurs incorporant de nouveaux composants électroniques afin de multiplier les capacités des consoles et de leur permettre d'accéder, un peu timidement certes, au multimédia. Le plus bel exemple reste sans conteste le Mega CD, avec ses possibilités de déformations de sprites, de rotations, de zoom... De même, le futur lecteur de Nintendo comblera certaines déficiences de la SFC et proposera de nouvelles fonctions.

Tous ces lecteurs ont été abondamment commentés et décrits dans nos numéros précédents, aussi ne vous ferai-je pas l'injure de vous en reparler en détail!



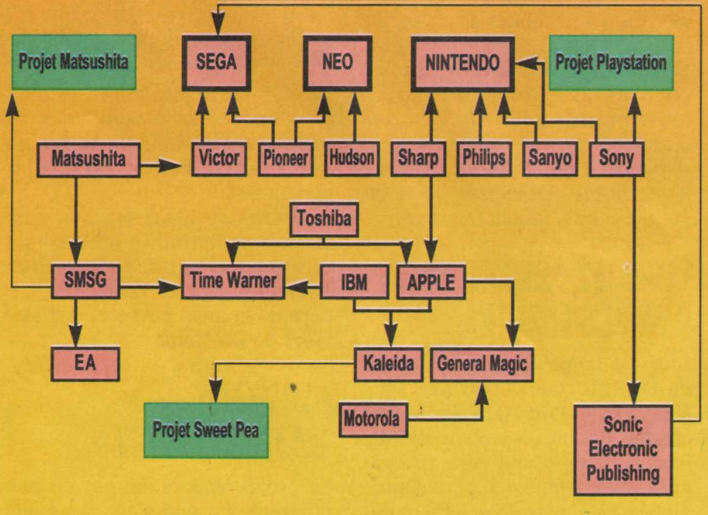
Le multimédia: les loisirs de demain?

Le CD-Rom² de NEC.

- Super CD-Rom² de NEC pour la PC Engine
- Mega CD de Sega pour la Megadrive
- SFC CD-Rom de Nintendo pour la Super Famicom
- La Playstation de Sony
- Le projet de JSB

Pour résumer, on assiste à une double évolution.

D'un côté, les machines grand public multimédias à base de CD-Rom se penchent très sérieusement sur les jeux.



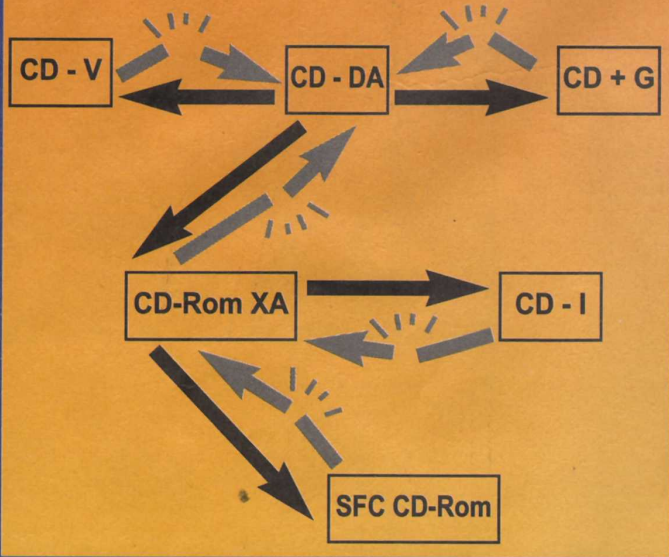
LES RAMIFICATIONS DU MARCHÉ DES CONSOLES

Trois consoles seulement sur le marché mais plus d'une vingtaine de géants de l'électronique ou d'éditeurs sont concernés. Devant la haute technicité des lecteurs de CD-Rom, technicité qu'ils ne maîtrisaient pas, les constructeurs traditionnels de consoles de jeux ont dû passer des accords avec des firmes spécialisées.
Certains accords sont plutôt amusants. Ainsi, Victor, filiale de Matshushita, fournit à Sega le lecteur de CD-Rom des Mega-CD/Wonder Mega alors que Matsushita, la maison mère, est en train de travailler sur un projet concurrent avec Electronic Arts au sein de SMSG! De même, Sony, tout en collaborant avec Nintendo, a mis au point sa Playstation qui risque de concurrencer directement la Super Famicom; par ailleurs, sa filiale Sony Electronic Publishing collabore avec Sega!

COMPATIBILITÉ DU FUTUR SFC CD-ROM

Ce graphique n'est là que pour vous donner les principales compatibilités. En effet, à l'heure actuelle, certains matériels n'ont pas de caractéristiques définitives ou bien celles-ci baignent-elles encore dans un flou artistique, comme c'est le cas pour la Playstation ou encore pour l'appareil de Matsushita.
Les flèches indiquent s'il y a compatibilité ou non, et dans quel sens. Par exemple, on peut écouter un CD audio avec un lecteur de CD-Rom à la norme XA, mais pas l'inverse.
Les lecteurs de CD-Rom commercialisés à ce jour ne sont pas mentionnés dans ce graphique. Leurs différentes compatibilités sont connues et ont été abondamment commentées dans C+. Le tableau ci-dessous permettra de les remettre en mémoire.
Par "Co-pro", il faut entendre la présence de circuits électroniques spéciaux qui apportent de nouvelles capacités à la console en matière d'animation et d'effets spéciaux.

Lecteur	Constructeur	Console	CD+G	CD-Audio	Co-pro
Super CD-Rom²	NEC	PC Engine	√	√	Ø
Mega-CD	Sega	Megadrive	√	√	√



De l'autre, les consoles équipées de lecteur de CD-Rom essaient de séduire l'utilisateur en lui offrant plus de prouesses techniques et une sorte d'initiation au multimédia à travers des jeux plus riches et mieux conçus.

Quelle est la stratégie la plus efficace? Qui s'imposera? Les consoles rendues assez puissantes grâce aux nouvelles fonctions de leur lecteur de CD-Rom ou bien les plates-formes multimédias, qui lorgnent de plus en plus sur le marché des jeux vidéo?

Seul l'avenir nous le dira, mais on peut dès à présent remarquer que les deux types de lecteur sont très différents.

Dans un cas, l'ordinateur s'est fait plus simple et plus ludique pour mieux pénétrer dans les foyers.

Dans l'autre, la console de jeu cherche un second souffle et une nouvelle crédibilité, en s'ouvrant à des activités qui dépassent les traditionnelles histoires — princesses enlevées par des dragons (ou par des savants fous), hordes d'aliens qui viennent dévaster la Terre (et faire des trous dans la couche d'ozone) — grâce aux multiples potentialités des applications multimédias.

DOSSIER PRÉPARÉ PAR LES FORCES DU BIEN, LUKE SKYWALKER ET LA BANANE MASQUÉE! AVEC L'AIDE DE FAMI TSU ET DE SFC MAG.

CHRONOGAMES
Les jeux du futur au présent

SEGA MEGADRIVE

		PROMO			
ALIEN III	425	SONIC	249	GREENDOG	395
TAZMANIA	395	OLYMPIC GOLD	345	SIDE POCKET	425
GALAHAD	425	SPLATTER HOUSE II	345	CHUCK ROCK	425
JAMES POND III Aquatetic games	395	KRUSTY FUN HOUSE	295	SMASH TV	425
PREDATOR II	425	TRAMPOLINE TERROR	199	PIGS KIN FOOTBRALL	425
DRAGON FURY (Devil Crush)	395	BURNING FORCE	199	D. ROBINSON BASKET	395
CADASH	395	DESERT STRIKE	295	LHX ATTACK CHOPPER	449
SIDE POCKET	425	SUPER VOLLEYBALL	249	E. HOLYFIELD BOXING	395
LEMMINGS	425	STEEL EMPIRE	295	EURO CLUB SOCCER	449
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	425	ARCH RIVALS	295	NHL HOCKEY II	449
D&D WARRIOR OF THE ETERNAL SUN	495	TERMINATOR	345	CAPTAIN AMERICA	425
ROAD RIOT 4x4	425	SAINT SWORD	199	RAMPART	425
ATOMIC RUNNER	395	EA HOCKEY	295	ACTION REPLAY PRO	495
		ROBOCOD	245		
		ALIEN STORM	249		
		PHELIOS	190		

Pour être informé ou pour commander appelez au (1) 42 94 06 09
De 11H à 20H du Lundi au Samedi

SUPER NES

GÉNIAL l'Adaptateur SUPER NINTENDO pour jouer avec les cartouches US et JAP sur votre console Française 99,00

NCAA BASKETBALL	475	KING OF MONSTERS	475
SUPER ALESTE	475	ZELDA III	475
GEORGE FORMAN KO BOXING	475	FINAL FIGHT	475
MARIO KART	475	GHOULS N GHOST	475
ROBOCOP III	475	SUPER DOUBLE DRAGON	495
CASTELVANIA IV	475	EQUINOX	495
WINGS II	475	SPIDERMAN AND X MEN	475
BART'S NIGHTMARE	475	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	475
SUPER BATTLETANK	475	AXELAY	475
JAMES BOND JR	475	TORTUES NINJA IV	475
RAMPART	475	WWF WRESTLEMANIA	475
CONTRA III	475	RIVAL TURF	475
ADDAM'S FAMILY	475	PILOT WINGS	449
MAGIC SWORD	475	ANOTHER WORLD	475
TOP GEAR	449	SUPER MARIO WORLD	395
SUPER SOCCER	395	AMAZING TENNIS	475
FACEBALL 2000	475	STREET FIGHTER II	590

GAME BOY

LOUPE ECLAIRANTE	139	BLUES BROTHERS	259
SPIDERMAN II	259	TINY TOONS	259
DOUBLE DRAGON III	259	PRINCE OF PERSIA	259
BATMAN II	259	TERMINATOR II	259
SUPER KICK OFF	259	et de nombreux titre dispo...	

Jeux NES à 149 F Contactez nous !

BON DE COMMANDE EXPRESS A ENVOYER A : CHRONOGAMES
Jeux dispos livrés rapido !!! BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08
Tél. (1) 42 94 06 09

TITRES	PRIX
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
Port et emballage	+25F
TOTAL A PAYER *Jeux envoyés par colissimo*	

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
CODE POSTAL .....
VILLE .....
TEL .....

REGLEMENT :
O CHEQUE
O CCP O MANDAT LETTRE
O CONTRE REMBOURSEMENT +30F
O CARTE BLEUE :
NUMERO : | | | | | | | | | | | | | | | | |
DATE EXPIRATION : ...../.....
SIGNATURE :

JE POSSEDE :
O GAMEBOY
O MASTER SYSTEM
O MEGADRIVE
O SUPER NINTENDO
O SUPER FAMICOM
O AUTRES .....

Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles. C + 13

LE COMPARATIF SUPER NINTENDO

Avez-vous déjà réalisé que Sega et Nintendo produisaient une débauche d'efforts pour vous attirer à eux? Avez-vous imaginé un seul instant que, en fait,vous n'achetiez peut-être pas la meilleure des consoles mais celle qui vous a semblé être la plus belle? Ou celle que l'on vous a le mieux vendu.

SUPER NINTENDO

Nous l'avons écrit en noir sur fond jaune, en page 33 de notre précédent numéro: la Super Nintendo est, d'un point de vue technique, plus puissante que la Megadrive de Sega. Si, à prix égal, vous recherchez LA console capable d'afficher le plus grand nombre de couleurs sur l'écran de votre téléviseur... c'est la Super Nintendo qu'il vous faut.
Malgré un débarquement en fanfare qui semble rallier de nombreux suffrages, la Super Nintendo a fort à faire avec sa concurrente directe, déjà confortablement installée sur le marché français. Et c'est une véritable lutte de communication que sont en train de se livrer les deux géants du jeu vidéo. Bandai France, qui distribue les produits Nintendo sur notre territoire, joue finement le coup. Puisque plusieurs dizaines de cartouches de qualité inégale sont déjà sorties au Japon, le distributeur français a sélectionné trente des meilleurs titres de la Super Famicom pour la Super Nintendo. Ainsi, chacun des titres annoncés est un hit en puissance, quand il ne s'agit pas carrément d'une version française intégrale comme c'est le cas avec le sublime
Zelda 3. En appliquant cette volonté de n'éditer que des titres de qualité, le lancement récent de la Super Nintendo est un véritable succès.

LA MEILLEURE COMMUNICATION

Les principaux vecteurs de communication pour toucher la bonne cible, c'est-à-dire VOUS (le consommateur et l'acheteur), sont les magazines de jeux vidéo, comme Consoles + et consorts, et... la télévision.
Dans le premier cas, le constructeur appelle au téléphone le directeur de la publicité de Consoles + et lui dit: "Cher Monsieur le Directeur, le prochain numéro de votre magazine dédié aux jeux vidéo paraît au mois d'octobre. C'est justement une période de l'année au cours de laquelle je veux signifier que notre marque est présente sur le marché qui nous intéresse. Je vais donc acheter le droit d'utiliser quatre pages de votre magazine pour y faire de la publicité." En gros, Sega et Nintendo savent très bien que les jeunes gens qui viennent de rentrer à l'école quelques semaines auparavant vont passer le plus clair de leur temps libre avec leur console préférée sur la télévision familiale. Et pour justifier leurs premières bonnes notes, les petits galopins (c'est toujours VOUS!) vont réclamer le dernier jeu Capcom en vogue. Et les parents de rétorquer que la collection de cartouches est déjà imposante. Et vous de rappeler que ces jeux commencent à dater sérieusement puisque vous les aviez achetés avant les vacances. Là, la publicité de monsieur Sega ou de monsieur Nintendo tombe à point: c'est elle

▼ *Les nouveaux spots publicitaires Sega sont axés sur quatre personnages différents...*

▲ *... Chacun tentera de gagner dans le domaine où il excelle. Ici l'aventure pour Indiana...*

qui vous fera saliver avec de jolies photos d'écran et un texte de présentation accrocheur... Bref, dans ce numéro d'octobre de Consoles +, vous allez voir des belles pages colorées présenter des nouveautés et vous allez embêter vos parents jusqu'à ce qu'ils vous offrent la cartouche tant convoitée. Là, monsieur Sega ou monsieur Nintendo tirera bénéfice de cette opération à partir du moment où suffisamment de lecteurs auront eu envie d'acheter un jeu (ou une console) en voyant leur publicité dans les pages du magazine.
Et si, par hasard, ces messieurs de Sega et Nintendo ne s'étaient absolument pas tenu ce genre de réflexion... vous pouvez toujours compter sur Monsieur le Directeur de la publicité de Consoles + pour entrer en action.
Avec des arguments savamment choisis, il expliquera en long, en large et en travers à ces messieurs les constructeurs que passer de la publicité dans un magazine entièrement dédié aux jeux vidéo est une opportunité pour s'adresser directement aux personnes qu'il veut toucher.
Deuxième média important pour les constructeurs de consoles de jeu: la télé. Ces derniers temps, le nombre de spots publicitaires signés Sega et Nintendo est bien supérieur aux spots dédiés à des jouets plus classiques, du genre Légo ou poupée Barbie.

QUI TUE ! (LA SUITE)
VS MEGADRIVE

Vous ne comprenez pas, et pourtant les deux géants japonais du jeu vidéo "at home" vont dépenser pendant la période de fin d'année (apothéose à Noël) plusieurs millions de francs pour diverses opérations de séduction, que l'on appelle plus communément: publicité.

Faire de la publicité sur une chaîne de télévision coûte énormément d'argent. Vous comprendrez aisément que réaliser un film publicitaire est plus onéreux que la mise en page d'une publicité pour un magazine. Mais la télévision est également susceptible de permettre à un annonceur (celui qui passe de la publicité) de toucher une très grosse partie de la population. Et cela se paie très cher. Problème numéro un: si le magazine Consoles + est lu essentiellement par des jeunes de 6 à 18 ans, possédant une console de jeu et aimant les jeux vidéo... La télévision est regardée, elle, par des millions de personnes, d'âges différents et pas spécialement passionnées par les jeux vidéo. Il faut donc cibler le public de façon très précise.

▲ *... et Maître Sega l'emporte à chaque fois. Et reprise de la phrase désormais célèbre: "Sega, c'est plus fort que toi."*

▼ *... mais même le plus capé des mercenaires ne fait pas le poids face à la Megadrive...*

L'heure de diffusion des publicités est soigneusement étudiée en fonction des horaires auxquels le plus grand nombre de jeunes passionnés du jeu vidéo sont à l'écoute devant le poste de télé (le samedi ou le mercredi matin, en semaine après les heures de cours). Dans ce domaine, la toute nouvelle campagne publicitaire de Sega risque de faire tourner bien des têtes avec ses quatre spots de grande qualité pour lesquels une coûteuse production a été réquisitionnée. Dans un déluge d'effets spéciaux, Maître Sega démontre qu'il ne possède apparemment pas d'adversaire à sa taille et, tenez-vous bien, vous retrouverez ces films jusque dans vos salles de cinéma préférées.

MEGADRIVE

De conception plus ancienne que la Super Nintendo, la Megadrive de Sega a acquis un avantage non négligeable (en termes de ventes) sur sa concurrente directe en étant disponible sur le marché français un an et demi avant la console 16 bits de Nintendo. Le nombre de cartouches disponibles en France pour la Megadrive est vraiment considérable, alors qu'une trentaine de titres seront disponibles chez Nintendo à la fin de l'année. C'est un point à ne surtout pas négliger, et les amateurs de simulation sportive, par exemple, sont réellement gâtés avec la 16 bits de Sega. Sont également comblés les passionnés des salles obscures. Sega étant avant tout un grand constructeur de bornes d'arcade, ses titres les plus impressionnants (Out Run, After Burner, Super Monaco GP, etc) sont disponibles en cartouche pour la Megadrive. Enfin, l'effet de gamme est aussi un plus intéressant puisqu'il est possible d'utiliser les cartouches de la Master System avec un adaptateur prévu à cet effet.
Et puis, Sega réussit le tour de force de répondre du tac au tac à toutes les initiatives commerciales de Nintendo et innove carrément dans le domaine de la communication avec une campagne publicitaire axée autour du mystérieux Maître Sega, menée de main... de maître.

UN CD-ROM NINTENDO?

Récemment, une information concernant le futur lecteur de CD-Rom de la Super Nintendo et émanant de Nintendo of America a fait le tour du monde. Le lancement du lecteur, prévu initialement pour le début de l'année 1993 au Japon, serait repoussé au deuxième semestre de l'année prochaine. La raison de ce retard serait due à la volonté de Nintendo d'améliorer encore la base technologique de ce lecteur. Il faut savoir que Nintendo ne veut pas se contenter d'adjoindre un bête lecteur de disque compact à sa console 16 bits. La société japonaise compte développer par le biais de ce périphérique un matériel ajoutant encore aux prouesses techniques de la machine avec quelques coprocesseurs développés dans ce seul but.
Certains ont parlé de technologie passant de 16 à 32 bits en soulignant que ce seul fait faisait du futur lecteur de CD-Rom Nintendo une machine totalement géniale... Mais, personne n'ayant encore rien vu ni de la machine, ni de ses possibilités, vous comprendrez qu'il est un peu hasardeux pour le moment de se prononcer, en bien ou en mal, sur ce périphérique. Seule certitude, Nintendo travaille d'arrache-pied à son développement et le produit verra assurément le jour d'ici à... un peu moins d'une année.

ET LE MEGA CD?

En revanche, côté Sega, le Mega CD existe bel et bien, lui. Il est déjà disponible à la vente depuis de nombreux mois au Japon. Et, si les productions en CD-Rom pour la Megadrive n'atteignent pas encore les sommets espérés, nos copains nippons disposent déjà de quelques titres sur disque compact. Les Segalopins s'attendaient à voir arriver le Mega CD pour le mois de décembre en France. Je dis bien "s'attendaient". Effectivement, une récente annonce de Sega nous a appris que le lancement officiel de ce périphérique sur notre territoire était reporté pour le courant de l'année 1993. Raison officielle de ce retard: Sega veut pouvoir lancer simultanément sur le marché des jeux CD de qualité, mais la plupart des développements ne sont pas achevés à l'heure actuelle. On pourrait également trouver une raison officieuse à ce retard: la possible venue d'un nouveau lecteur de CD-Rom (un Mega CD 2) dont les caractéristiques techniques seraient revues à la hausse. Et, puisque Nintendo se laisse de la marge pour l'élaboration et le lancement de son lecteur de CD, Sega pourrait donc en profiter pour revoir totalement le sien... voire pour amorcer le lancement d'une console plus puissante.
Mais tout cela n'est que supputations au moment où j'écris ces lignes. Et les impatients devront lire attentivement les infos distillées à ce sujet par notre correspondant permanent au japon, l'incroyable Banana San!

▲ *Le CD-Rom Megadrive annoncé officiellement aux Etats-Unis (notre photo) devrait voir sa sortie retardée, à l'instar du modèle français.*

LUTTE SUR LE PORTE-MONNAIE

▲ *La nouvelle offre Sega, le package Megadrive +, inclut deux jeux et un deuxième paddle.*

Le mois dernier, je vous entretenais de la lutte des prix qui fait également rage entre les bleus de Sega et les rouges de Nintendo. Je soulignais que, à offre égale, le package de la Super Nintendo fournissait un paddle de plus (donc la possibilité à deux frères de jouer ensemble sur la même console).

La réaction de Sega était prévisible à l'approche des fêtes de fin d'année.
Ainsi, un nouveau package voit le jour. Il s'appelle Megadrive + et inclut une console 16 bits, les jeux Sonic et Street of Rage et... deux manettes de jeu. Et voici, du coup, une offre Megadrive très intéressante à moins de 1 300 F.

MEGADRIVE OU SUPER NINTENDO?

VOTEZ POUR VOTRE CONSOLE PREFEREE SUR LE 36.15 TCPLUS

QUI COPIE QUI?

A chaque fois qu'un des deux constructeurs explore un domaine ludique ou ajoute un plus à son produit, son rival contre-attaque immédiatement.
Nintendo a créé son propre club de consommateurs, Sega offre des services équivalents (voir notre dossier "Clubs et consoles"). La hotline Nintendo est submergée chaque semaine de milliers d'appels de joueurs en détresse, la ligne téléphonique de Maître Sega enregistre également de beaux scores. Street Fighter II, enfin disponible sur Super Nintendo, est un succès à l'échelle planétaire... Alors, sachez qu'un titre étrangement identique débarquera en décembre sur Megadrive: Street of Rage II. Oui, mais le Super Scope sera un phaser de compétition pour la 16 bits de Nintendo... Qu'à cela ne tienne, le Menacer de Sega permettra également de lasériser l'écran de télévision.
Et cet été, avez-vous vu le Nintendo Tour, avec son énorme camion rempli de consoles Nintendo? Oui, et j'ai également vu en gare le train Sega, également bien équipé en machines de jeu...
Mais quand s'arrêteront-ils? Certainement jamais. Les deux constructeurs japonais ne s'avoueront jamais vaincu dans cette course en avant qui leur permet, dans tous les cas, d'être encore plus connus et d'engranger chaque année de plus en plus de millions de dollars de bénéfice....

▲ *La réponse de Sega à Nintendo, qui annonce la venue très prochaine de son phaser Super Scope, s'appelle le Menacer.*

CONCLUSION

Ainsi l'amour que vous pouvez porter à l'une ou l'autre des consoles stars n'est-il pas un peu aveugle? Car, finalement, même le plus acharné des Segalopins ou le plus Nintendomaniaque y trouverait sûrement son compte s'il se retrouvait avec la console "ennemie" sur une île déserte. Mais nous n'avons pas encore fait le tour des différences, ou plutôt des ressemblances, qui opposent la Megadrive à la Super Nintendo. Et, le mois prochain, nous aborderons d'autres domaines, d'autres points de comparaison... Sans oublier l'arrivée maintenant proche de dangereux challengers avec lesquels il faudra également compter du côté de chez NEC, SNK ou Matsushita...

Robby

Volusia Games

2, rue Millotet
21000 DIJON
☎ 80 57 11 42 ou 80 41 86 43 — Fax : 80 58 09 45

MEGADRIVE

GREENDOG	389 frs
SONIC 2	20 nov
SIMPSONS (krusty's)	429 frs
SIMPSONS (space mutants)	429 frs
TOKI	429 frs
JAMES POND 2	429 frs
JORDAN vs BIRD	429 frs
DESERT STRIKE	429 frs
KID CHAMELEON	429 frs
ALISIA DRAGOON	429 frs
D ROBINSON BASKETBALL	429 frs
CADASH	429 frs
TAZMANIA	429 frs
SPLATTERHOUSE 2	429 frs
BULLS vs LAKERS	429 frs
TERMINATOR	**389 frs**
PREDATOR 2	**389 frs**
ALIEN 3	**389 frs**

SUPER NES

CONSOLE + 1 JEU	**1490 frs**
PILOTWINGS	490 frs
ADDAMS FAMILY	490 frs
CASTELVANIA 4	490 frs
WRESTLEMANIA	490 frs
CONTRA SPIRIT	490 frs
GHOULS'N GHOSTS	490 frs
ZELDA 3	490 frs
RUSHING BEAT	490 frs
NINJA TURTLES 4	490 frs
STREET FIGHTER 2	**590 frs**
ROBOCOP 3	**490 frs**
RADIO FLYER	**490 frs**
DINOSAURS	**490 frs**
RACE DRIVEN	**490 frs**
WINGS 2	**490 frs**
AXELAY	**490 frs**
SUPER SCOPE	690 frs

NEO GEO

CONSOLE NEO GEO	**2490 frs**
MAGICIAN LORD	690 frs
BASEBALL 2020	690 frs
BURNING FIGHT	690 frs
ALPHA MISSION 2	690 frs
LEAGUE BOWLING	690 frs
BLUE'S JOURNEY	690 frs
NAME 1975	690 frs
CYBER LIP	690 frs
PUZZLED	690 frs
TOP PLAYER'S GOLF	790 frs
GHOST PILOTS	790 frs
KING OF THE MONSTERS	790 frs
NINJA COMBAT	790 frs
ROBO ARMY	**790 frs**
TRASH RALLY	**790 frs**
8 MAN	**790 frs**
ANDRO DUNOS	1290 frs
FATAL FURY	1290 frs
FOOTBALL FRENZY	1290 frs
LAST RESORT	1490 frs
WORLD HEROES	**1490 frs**
ART OF FIGHTING	☎
JOYSTICK NEO GEO	390 frs

SUPER FAMICOM

CONSOLE	**1490 frs**
ACTRAISERS	**290 frs**
AREA 88	**290 frs**
DARIUS TWIN	**290 frs**
LEMMINGS	**290 frs**
SUPER R.TYPE	**290 frs**
SUPER E.D.F	**390 frs**
SUPER VALIS	**390 frs**
THUNDER SPIRIT	**390 frs**
TOP RACER	**390 frs**
HAT TRICK HERO	590 frs
MAGIC SWORD	590 frs
SOULBLADER	590 frs
ADVENTURE ISLAND	590 frs
PHALANX	590 frs
TURTLES 4	590 frs
SUPER MARIO KART	590 frs
SONIC BLASTMAN	590 frs
PRINCE OF PERSIA	590 frs
STREET FIGHTER 2	**690 frs**
JOYPAD	190 frs
JOYSTICK CAPCOM	**690 frs**

BON DE COMMANDE

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

..... Tél. : .....

DESIGNATION DU PRODUIT	Qté	Prix
❒ Chèque ❒ Contre-remboursement (+ 35 Frs) ❒ Mandat — **Total :**		

Frais de port jeux : 30 Frs — Frais de port console : 100 Frs

* NINTENDO, SUPER FAMICOM, SEGA, MEGADRIVE, NEC, SNK NEO GEO sont des marques déposées.

CLUBS ET CONSOLES

La récente explosion du marché de la console a donné des idées aux passionnés de jeux vidéo, notamment celle de se regrouper au sein d'un club. Pour de multiples raisons, désir de partager la même passion, envie de communiquer au-delà du cercle parfois trop restreint de notre entourage, prix souvent élevé de la cartouche, qui empêche un joueur isolé de s'acheter tous les jeux nouveaux... ils sont des centaines en France à s'échanger les bons tuyaux et les jeux récents. Les nombreux clubs qui naissent chaque jour dans notre pays et ailleurs (en Belgique, en Suisse...) sont à forte consonance Nintendo et Sega. Normal, vu les efforts consentis par ces deux géants de la console pour créer une dynamique à l'intérieur de leurs propres clubs.

En règle générale, créer son club ne demande aucune compétence juridique particulière. Il suffit d'être un passionné et d'avoir quelques heures par semaine à consacrer à cette passion. Seuls les parents risquent de faire obstacle à cette noble entreprise: "Il n'y a pas que ça dans la vie..." Et pourtant, s'ils savaient! Car, aussi étrange que cela puisse paraître, ce sont les plus jeunes qui sont les plus acharnés. Entre dix et quinze ans, ils sont nombreux à se lancer dans l'aventure.

Pour bien commencer, vous devez définir sur quel type de console vous allez bâtir les bases de votre club. Nintendo et Sega sont, bien évidemment, les valeurs sûres. Le marché, gigantesque, dépasse nos frontières. Si vous avez les reins solides, vous pouvez former un club qui regrouperait toutes les machines disponibles en France. Mais rares sont ceux qui parviennent à mener cette entreprise de front. Monter un club qui concerne uniquement les jeux Lynx est une idée intéressante, mais l'aventure risque de ne durer que le temps d'un été: peu de jeux, donc peu d'utilisateurs.

Seconde étape: définir quel type de club vous voulez créer. Il en existe plusieurs sortes. Le club d'échange et le club de location sont les plus répandus. En tant que responsable d'un club d'échange, votre rôle est de mettre en contact ceux qui recherchent des jeux et ceux qui les possèdent. Imaginons que vous receviez un appel provenant d'un joueur désespéré qui ne parvient pas à se procurer Street Fighter II ou toute autre cartouche trop vieille pour être encore disponible dans les magasins. C'est à vous de faire les recherches parmi toutes vos relations pour trouver le jeu manquant. Une fois cela fait, vous mettez en contact les deux personnes, qui n'ont plus alors besoin de vous. Si l'échange ne se fait pas ou s'il se passe mal (ce qui est extrêmement rare), vous n'êtes en aucun cas tenu pour responsable. En fait vous jouez le rôle de "boîte aux lettres". Si vous n'avez pas les deux pieds dans le même sabot, vous pouvez arriver à avoir des contacts avec plus de cent personnes. Un courrier digne de celui d'un Premier ministre !

Créer un club de location demande davantage d'investissement, du point de vue du temps, mais aussi sur le plan financier. C'est à vous de fournir les jeux réclamés, en allant les acheter à prix réduits dans les magasins spécialisés. L'opération suivante est la plus délicate car elle repose uniquement sur la confiance. Moyennant une somme à négocier avec le demandeur (comptez 50 F la semaine de location et 25 F le week-end), vous louez la cartouche. Mais il n'existe aucun recours si vous tombez sur un mauvais payeur. Réclamer l'argent avant d'envoyer le jeu pose le même problème. Tout cet échange est donc fondé sur la confiance. Honnêtement, il arrive rarement que l'on tombe sur un correspondant qui ne joue pas le jeu. Entre passionnés, le courant passe! L'avantage d'un club de location est de pouvoir jouer à un maximum de jeux à des prix raisonnables.

Vous avez la structure de votre club, et vous savez sur quel type de machine vous voulez baser votre réseau: il ne reste plus qu'à attendre le "client". La concurrence est rude et rester les bras croisés à côté de son téléphone n'a jamais été la bonne solution. L'un des moyens les plus utilisés pour se faire connaître est de passer une petite annonce dans les journaux spécialisés (Consoles + réserve un endroit spécial club dans ses pages de petites annonces), ou dans les journaux locaux. Habiter en province n'est pas un handicap, bien au contraire. Certaines initiatives sont même soutenues par des institutions locales. La demande est si forte qu'il y a beaucoup de chances pour que vous receviez de nombreux appels. Mais si, dans un premier temps, cela semble marcher, il n'est pas du tout évident que vous réussissiez à retenir le "client". Ce dernier demande toujours plus, c'est bien connu. Il existe plusieurs moyens pour garder de bons contacts et des relations durables. Fidélisez vos correspondants en éditant un journal du club où vous pourrez intégrer, par exemple, des tests de jeu. C'est ce qui se fait de mieux actuellement. La hot-line (service de renseignements téléphonés) est aussi un moyen efficace pour garder de bons contacts. Cependant, cela ne se fait pas du jour au lendemain et demande une bonne connaissance des produits comme une grande disponibilité. Vous avez de l'énergie à revendre, des idées à partager, une irrésistible envie de rencontrer vos alter ego de la console? Etes-vous mûr pour la grande aventure, celle qui vous fera faire le tour d'Europe et pourquoi pas le tour du monde, en restant confortablement assis chez vous?

CLUBUM UNIVERSALIS JAPONUS

Nintendo et Sega n'ont pas attendu d'être les premiers éditeurs de jeux et de consoles au monde pour créer leurs propres clubs. Morgan n'a pas hésité à se transformer en un Candide désireux d'en savoir toujours plus. A l'heure actuelle, le Club Nintendo propose un journal bimensuel gratuit à tous ses adhérents. Si vous n'avez pas la chance de faire partie de ce club, vous pouvez, sans aucune difficulté, vous le procurer dans tous les points Club Nintendo, disséminés dans toute la france. A l'intérieur de ce journal de trente et une pages, vous trouverez toutes les informations indispensables pour être un vrai nintendomaniaque et de nombreux tests de jeu. Toutes les machines Nintendo y sont représentées avec une large place réservée à la Super Nintendo. Donc, pas de véritable club d'échanges ou de rencontres. Le distributeur Nintendo en France, Bandaï, considère que cela demanderait beaucoup trop de temps à gérer. Avec plus d'un million d'adhésions (chiffre fourni par Bandaï), il est vrai qu'il y a du pain sur la planche. Le seul lieu d'échange et de rencontre pour les "mariophiles" est le Minitel. Au programme: boîte aux lettres, concours, jeux... Pour ceux qui souhaiteraient créer un club Nintendo, Bandaï les met en garde : "Pas question de reprendre le nom de Club Nintendo !" C'est le seul conseil que Bandaï a bien voulu donner! L'adhésion au club Sega est de 50 F par an. Elle vous permet de recevoir chaque mois un courrier contenant des informations sur les derniers produits Sega, des news... La carte de fidélité vous donne des avantages non négligeables. Ainsi, pour l'achat de neuf cartouches, une dixième vous est offerte. Il existe un journal officiel Sega, Mega Force. Pour justifier l'existence de ce journal, Sega trouve que "la presse des jeux vidéo note trop sévèrement (leurs) produits".Un peu de paranoïa n'a jamais fait de mal à personne. On n'est jamais mieux servi que par soi même, c'est bien connu. C'est dans le domaine du parrainage de clubs amateurs que Sega marque des points. Si vous décidez de monter un club Sega, faites appel à eux. Ils vous donneront des tas de conseils et d'astuces. De plus, vous recevrez régulièrement des posters et des autocollants. Des concours entre clubs sont souvent organisés. Sympa, non?

CLUBS ET CONSOLES

LE TOP LES PLUS DES JEUX ECHANGES

SEGA club

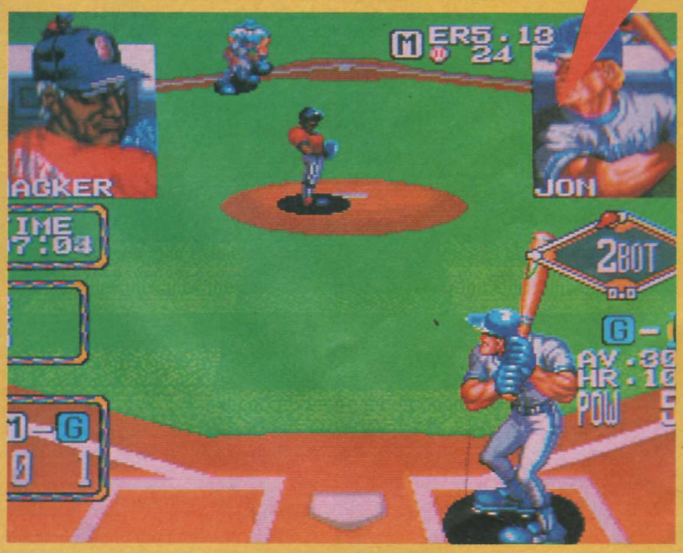
◄ *Thunder Force III sur Megadrive*

Shining in the Darkness sur Megadrive ►

Super Mario sur Game Boy

Super Tennis sur Super Nintendo

Baseball Stars II sur Neo Geo. Et pourquoi pas un club Neo Geo? Vu le prix élevé de ces cartouches, un club d'échange et de location se justifierait pleinement...



Street Fighter II sur Super Nintendo

ESPACE 3

quartz

LILLE
44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82

4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint-Jacques
Tel : 27 97 07 71

V.P.C.
rue de la voyette

LESQUIN
Tel : 20 87 69 55

SUPER NES USA

SUPER NES USA
+ Prise péritel + 1 manette
1090 F
SUPER NES USA + Prise péritel+ 2 manettes + Mario 4
1490 F
SUPER NES USA + Prise péritel + 1 manette + Street Fighter 2
1690 F
SUPERSCOPE/6 JEUX
599 F
MANETTE CAPCOM/6 BOUTONS
690 F

ACTRAISER	549,00
ADDAMS FAMILY	495,00
CASTLEVANIA 4	495,00
CONTRA IIII	495,00
DINO CITY	495,00
DRAKKEN	469,00
F ZERO	449,00
FINAL FANTASY 2	549,00
G FOREMAN BOXING	495,00
HOME ALONE	495,00
JACK NICKLAUS	469,00
JOE & MAC	495,00
KABLOO EY	495,00
LAGOON	495,00
LEMMINGS	495,00
MARIO KART	495,00
MARIO PAINT + souris	590,00
MISTICAL NINJA	495,00
NBA BASKET BALL	TEL
NCAA BASKETBALL (DUNK SHOT)	495,00
OUT OF THIS WORLD	495,00
PILOT WINGS	449,00
PIT FIGHTER	469,00
PLAY ACTION FOOTBALL	469,00
RAMPART	495,00
RIVAL TURF (RUSHING BEAT)	469,00
ROBOCOP 3	549,00
ROMANCE OF 3 KINGDOM	590,00
ROGER CLEMENT BASEBALL	495,00
R P M RACING	469,00
SIM CITY	469,00
SIMPSONS NITEMARE	495,00
SIMPSONS:KRUSTYS FUN HOUSE	469,00
SMART BALL	469,00
SPIDERMAN X MAN	495,00
SPANKING QUEST	490,00
SPIDERMAN X MEN	TEL
STRIKE GUNNER	495,00
SUPER DOUBLE DRAGON	549,00
SUPER BATTLE TANK	469,00
SUPER OFF ROAD	469,00
SUPER R TYPE	439,00
SUPER TENNIS	449,00
SUPER WRESTLEMANIA	495,00
SUPPER SOCCER CHAMPION	495,00
TOP GEAR	469,00
TRUE GOLF CLASSIC	495,00
TURTLES IV	590,00
ULTRA MAN	495,00
WORLD LEAGUE SOCCER	495,00

SUPER PROMO !

BILL LAMBEER'S BASKETBALL	299,00
FINAL FIGHT	469,00
GHOULS AND GHOSTS	469,00
GRADIUS 3	399,00
POPULOUS	399,00
STREET FIGHTER II	645,00
UN SQUADRON	469,00
ZELDA 3	469,00

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM
+ PRISE PERITEL
1 390 F
SUPER FAMICOM
+ PRISE PERITEL
+ 1 CARTOUCHE AU CHOIX
1 790 F
(d'une valeur maximale de 590 F)
SUPER FAMICOM
+ PRISE PERITEL
+ STREET FIGHTER 2
1 890 F

ACROBAT MISSION	549,00
ADVENTURE ISLAND	490,00
AXELAY	549,00
CONTRA SPIRIT	549,00
DIRTY CHALLENGER	590,00
GOEMON	549,00
GOLDEN FITHTER	590,00
GRADIUS III	439,00
GUN FORCE	549,00
HAT TRICK HERO	549,00
HOOK	590,00
KING OF MONSTER	590,00
MARIO PAINT+ SOURIS	690,00
METAL JACK	590,00
OTHELLO	490,00
PARODIUS	590,00
PHANLANX	590,00
PRINCE OF PERSIA	549,00
RAMNA 1/2	590,00
RETURN OF DOUBLE DRAGON	TEL
RPM RACING	439,00
SKY MISSION	549,00
SONIC BLASTMAN	549,00
SUPER BOWLING	549,00
SUPER CUP SOCCER	490,00
SUPER E.D.F	490,00
SUPER F1 CIRCUS	590,00
SUPER FORMATION SOCCER	590,00
SUPER PANG	549,00

FABULEUSES PROMO !

CASTLEVANIA	350,00
DINA WARS	390,00
LEMMINGS	350,00
POPULOUS	299,00
ROCKETTER	299,00
RUSHING BEAT	380,00
SOUL BLADER	299,00
STG	350,00
STREET FIGHTER II	645,00
SUPER R TYPE	369,00
SUPER VALIS	380,00
UPER WRESTLMANIA	380,00
TOP RACER	380,00
TURTLES IV	495,00

ADAPTATEUR SUPER NES/SUPER FAMICOM : 149 F
AVEC UNE CARTOUCHE SUPER NES OU SUPER FAMICOM : 79 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

ADDAMS FAMILLY	239,00	MICKEY MOUSE 2	195,00
ADVENTURE ISLAND	239,00	MOTOCROSS	195,00
ALL STAR CHALLENGE 2	239,00	NAVY SEALS	239,00
ALLEWAY	195,00	NINJA GAIDEN	259,00
ALTERED SPACE	239,00	NINJA TURTLE 2	239,00
BASEBALL	140,00	NINJA TURTLE	239,00
BATMAN RETURN	239,00	PIPE DREAM	140,00
BATTLE TOADS	239,00	PIT FIGHTER	239,00
BEETLE JUICE	239,00	PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
BLADES OF STEEL	259,00	PRINCE OF PERSIA	239,00
BLUES BROTHERS	239,00	PUNISHER	239,00
BUGS BUNNY 2	239,00	R TYPE	239,00
CAPTAIN OF AMERICA	239,00	RESCUE OF PRINCESS	150,00
CASTLEVANIA 2	239,00	ROBOCOP II	239,00
CHASE HQ	195,00	ROGER RABBIT	239,00
DAE DALIAN OPUS	140,00	SIMPSONS	239,00
DOUBLE DRAGON 2	239,00	SIMPSONS 2	239,00
DOUBLE DRAGON 3	239,00	SOCCERMANIA	195,00
DOUBLE DRIBLE	239,00	SPEEDBALL 2	239,00
DR MARIO	195,00	SPIDERMAN 2	239,00
DUCK TALES	259,00	SPY VS SPY	239,00
F1 RACE	195,00	STAR TREK	239,00
FACEBALL 2000	259,00	STAR WARS	239,00
FERRARI GP	239,00	SUPERMARIOLAND	195,00
FINAL FANTASY ADV	259,00	SUPER RC PRO AM	195,00
FINAL FANTASY LEG 2	259,00	SUPERSTAR 2	239,00
FINAL FANTASY LEG	259,00	TENNIS	195,00
G. FOREMAN BOXING	239,00	TERMINATOR II	259,00
GRADIUS	239,00	THE FLASH	259,00
GREMLINS 2	220,00	TINY TOON	239,00
HOOK	239,00	TOM & JERRY	239,00
HUDSON HAWK	239,00	TOXIC CRUSADER	239,00
JACK NICKLAUS	239,00	TRADUCTEUR FRENCH-ENGLISH	299,00
KIRBY'S DREAM LAND	195,00	TURN N BURN	239,00
LOONEY TUNES	239,00	ULTIMA	259,00
MARBLE MADNESS	239,00	WAVE RACE	239,00
MEGAMAN 2	239,00	WORLD CUP SOCCER	239,00
METROID 2	239,00	WORD ZAPP	239,00
MICKEY DANGEROUS C	239,00	YOSHI	239,00

GENIAL !!!

ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches US et japonaises
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 195 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 99 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES :GRATUIT

GAME GENIE POUR NES : 490 F

NES USA

GAME KEY
245 F
GAME KEY
avec 1 ou 2 cartouches
125 F
GAME KEY
avec 3 cartouches
Gratuit

TITRES

BATMAN	295,00
CASTELVANIA III	295,00
CHIP N DALE	430,00
DISNEY ADVENTURE	290,00
HOOK	95,00
ICE HOCKEY	330,00
IMPOSSIBLE MISSION 2	295,00
HARLEM GLOBE TROTTERS	495,00
MEGAMAN 3	430,00
MEGAMAN 4	495,00
MISSION IMPOSSIBLE	250,00
NINJA TURTLES 3	495,00
TERMINATOR 2	449,00

AUTRES TITRES : NOUS CONTACTER

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 989 F

CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 150 F

AQUATIC GAMES (J POND III)	**395,00**	JAMES POND	285,00
ART ALIVE	249,00	LAKERS VS CELTIC	399,00
ALIEN 3	425,00	**LEMMING**	**425,00**
AYRTON SENNA GP	449,00	MARBLE MADNESS	425,00
BART SIMPSON	**385,00**	MARIO LEMIEUX HOCKEY	345,00
BEAST WARRIORS	345,00	MARVEL LAND	285,00
BULL VS LAKERS	**475,00**	MEGAPANEL	285,00
CARMEN SANDIEGO	449,00	MICKEY CASTLE	299,00
CHUCK ROCK	425,00	**NHL PA HOCKEY**	**425,00**
DARIUS 2	345,00	PGA TOUR GOLF	399,00
DARK CASTLE	285,00	PIT FIGHTER	385,00
DAVID ROBINSON BASKET BALL	425,00	**PREDATOR 2**	**425,00**
DESERT STRIKE	395,00	**RAMPART**	**425,00**
DHANA	345,00	ROAD RASH	345,00
DRAGON EYES III (SHANGHAI)	250,00	SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSE	395,00
EL VIENTO	400,00	SLIM WORLD	425,00
EUROPEAN CUP SOCCER	**425,00**	SPLATTER HOUSE II	425,00
F1 CIRCUS	285,00	**SUPER HIGH IMPACT**	**425,00**
F1 GRAND PRIX 60 Hz	285,00	SUPER MONACO GP	285,00
F22 INTERCEPTOR	425,00	SUPER SMASH TV	425,00
FANTASIA	285,00	SUPER VOLLEY BALL	295,00
FERRARI GP	425,00	TAZMANIA	425,00
GALAXY FORCE 2 60 Hz	190,00	TERMINATOR	449,00
GHOULS N GHOSTS	345,00	THUNDER FORCE IV (60HZ)	449,00
GLEY LANCER	449,00	THUNDER PRO WRESTLING	269,00
GREEN DOG	**395,00**	TOE JAM & EARL	299,00
IMMORTAL	395,00	TOKI	345,00
J. MADDEN 92	299,00	TURBO OUT RUN	285,00
J MONTANA 2	285,00	**USA TEAM BASKETBALL**	**425,00**
		WORLD CUP SOCCER	250,00

MEGA PROMO !

ALICIA DRAGON	385,00	JORDAN VS BIRD	295,00
ARROW FLASH	190,00	KID CHAMELEON	385,00
BAD O MEN	190,00	MASTER OF MONSTERS	190,00
BARE KNUCKLE (street of rage)	190,00	OLYMPIC GOLD	345,00
BLOCK OUT	150,00	PHELIOS	190,00
CRACK DOUWN	150,00	POPULOUS	150,00
DICK TRACY	190,00	QUACK SHOT DONALD	190,00
EA ICE HOCKEY	295,00	ROBOCOD	295,00
GOLDEN AXE 2	249,00	SONIC	150,00
GYNOUG	150,00	STEEL EMPIRE	190,00
HELL FIRE	190,00	SWORD OF SWODAN	190,00
JEWEL MASTER	190,00	WANI WANI WORLD	190,00

GAME GENIE POUR MEGADRIVE : TEL

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES. N'HESITEZ PAS A NOUS CONTACTER !

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC
1 090 F
GAME GEAR + LOUPE
+ DONALD DUCK
1 090 F
ALIMENTATION SECTEUR 69 F

BATMAN RETURN	**245,00**
CHESS MASTER	245,00
DONALD DUCK	190,00
MARBLE MADNESS	**265,00**
MICKEY..ILLUSION	245,00
MONSTER WORLD 2	245,00
OLYMPIC GOLD	245,00
OUT RUN	190,00
SONIC	215,00
SUPER MONACO	215,00
SPIDERMAN	245,00
SUPER KICK OFF	265,00
WONDER BOY	215,00
WIMBLEDON	**265.00**

NOMBREUX TITRES EN STOCK, NOUS CONTACTER

ADAPTATEUR POUR MASTER SYSTEME 99 F

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL
+ Alimentation 220 V
2 490 F
+ Une cartouche au choix d'une valeur de 690 F
2 990 F

BURNING FIGHT	790,00
LAST RESORT	1 390,00
MUTATION NATION	1 390,00
EIGHT MAN	890,00
KING OF MONSTER II	1 390,00
MAGICIAN LORD	690,00
NAM 1975	690,00

MEGA CD

MEGA CD
+ 1 TITRE AU CHOIX
+ alimentation 220 V
2 490 F

AFTER BURNER III	TEL
ERNEST EVANS	350,00
HEAVY NOVA	350,00
PRINCE OF PERSIA	450,00
SOL FEACE	350,00
THUNDER STORM FX	**450,00**
WONDER DOG	450,00

Bon de commande à envoyer à **ESPACE 3 VPC** - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - **59818** LESQUIN Tel : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Nom :..... Prénom :.....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... VILLE : .....
AGE :..... Téléphone : .....

Je joue sur :

SUPER NINTENDO	☐	SUPER FAMICOM	☐	MEGA CD	☐
SUPER NES	☐	NES	☐	GAME BOY	☐
MEGADRIVE	☐	MASTER SYSTEM	☐	GAME GEAR	☐

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement +35 F

☐ carte bleue Numéro :
Date de validité :
Signature :

SIGNATURE :
(parents pour les mineurs)

C+13

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Prix valables sauf erreur d'impression -Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs- Dans la limite des stocks disponibles

SUPERGAMES

Pour sa deuxième édition, le Supergames Show ouvre ses portes à tous les passionnés des jeux vidéo, amateurs ou professionnels, du 4 au 8 novembre au CNIT, à la Défense.

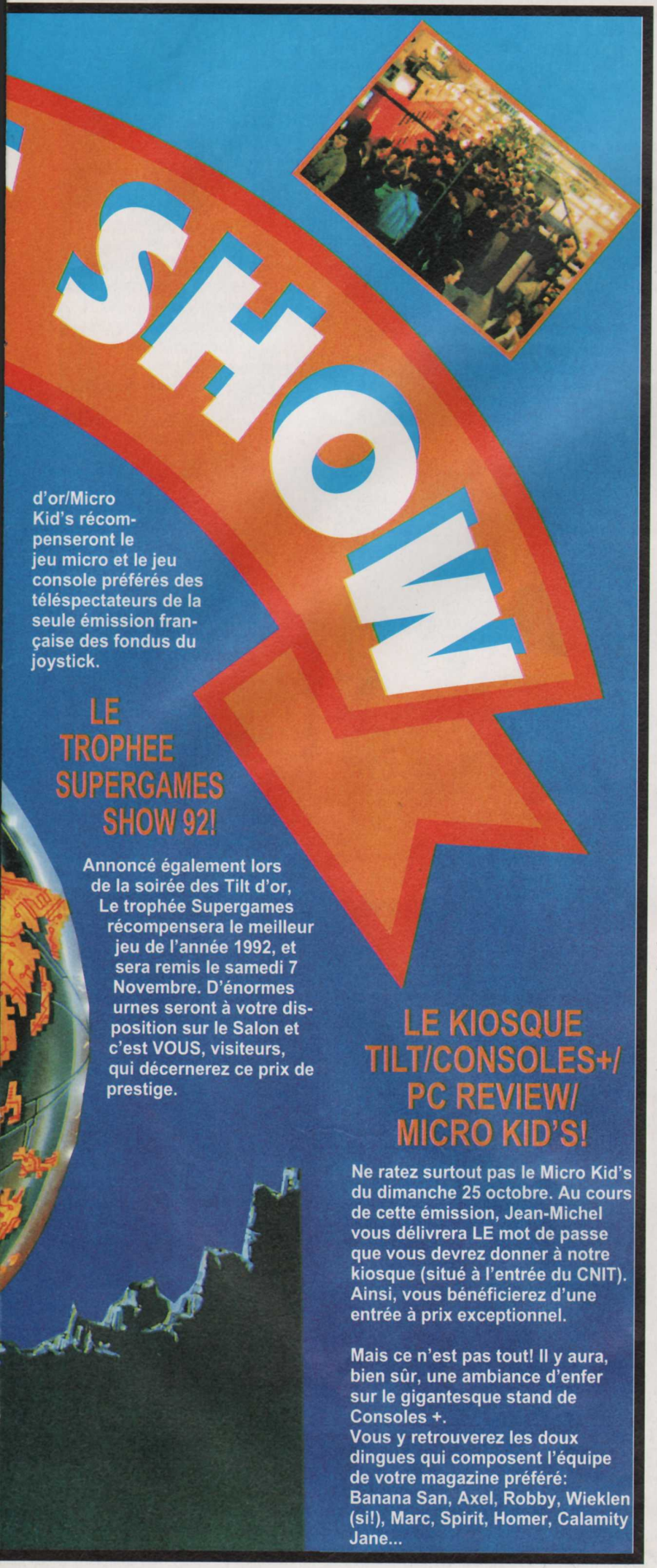
Micro-ordinateurs, CD-Rom, CD-I, CDTV et, bien sûr, toutes les consoles de jeux tiendront le haut de l'affiche. Tous les magazines de la presse ludique (du jamais vu!), les éditeurs français, européens mais aussi américains et japonais seront présents! Nous savons que Sega sera là, et son équipe débordera d'énergie pour vous présenter de nombreuses exclusivités. Vous pourrez jouer en avant-première à Sonic 2 (rappelons que sa sortie mondiale est prévue pour le 24 novembre) et Street of Rage II sur Megadrive. Vous pourrez vous défouler sur de véritables bornes d'arcade du constructeur japonais. Micro Kid's, Tilt, Consoles + et PC Review seront présents en force sur le Supergames Show. Ces cinq jours de folie ludique seront immortalisés par la télévision. Et peut-être vous reconnaîtrez-vous sur l'écran géant du Salon, interviewé par Jean-Michel Blottière, animateur de Micro Kid's.

REJOIGNEZ L'EQUIPE DE FRANCE DE JEUX VIDEO!

Lors du Supergames Show, une chance unique vous est offerte de participer aux éliminatoires qui désigneront les futurs membres de l'équipe de France de jeux vidéo. Sous l'égide de Consoles + et de Micro Kid's, il vous faudra réaliser le meilleur score sur un jeu (on ne va pas vous dire lequel, ce serait trop facile!) pour espérer faire partie de l'élite des joueurs français, qui représentera la France dans le monde entier.

SOIREE DE REMISE DES TILT D'OR!

Le jeudi 5 novembre dans la soirée, vous pourrez assister à la remise des célèbres Tilt d'or aux côtés de tous les journalistes et professionnels du jeu vidéo. Dix prix seront décernés aux meilleurs jeux micro, dix prix pour les meilleurs jeux sur console et deux Tilt



E.D.I.

MACHINES - JEUX ACCESSOIRES

VPC - Vente Par Correspondance - VPC

IMPORT DIRECT USA - GB

SUPER FAMICOM (Jap)

Correcteur de couleur intégré
2 manettes, câble péritel, alim. **PLUS 2 jeux** : ACT RAISER & CASTLE VANIA **2 390**

TORTUES NINJA IV	650
STREET FIGHTER II	750
GRADIUS III	565
JOE & MAC	685
MARIO PAINT (et sa souris)	750
PEEBLE BEACH	655
SMARTBALL	565
F1 DRIVING	690
AXELAY	780
SUPER MARIO KART	770
SD GANDUM	690
SONIC BLAST MAN	750
DRAGON QUEST V	850
RETURN DOU DRAGON	760
ADAM'S FAMILY	780
SUP ULTRA B.BALL 2	780
ACROBAT MISSION	780
SONIC BLAST MAN	780
SKY MISSION	740

NOUVEAU

FAITES TOURNER LES CARTOUCHES US ET JAP SUR VOTRE SUPER NES!!!

ADAPTATEUR SUPER NES..... 99 F

SUPER NES (U.S.A.)

BEST OF THE BEST	490
FACEBALL 2000	490
FOREMANS KO BOXING	530
OUT OF THIS WORLD	480
SPIDEMAN VS X-MAN	495
FINAL FIGHT	530
PILOT WINGS	495
TURTLE IV	630
DRAGON'LAIR	
ADAM'S FAMILY	520
CASTEL VANIA IV	540
JOE & MAC	490
LEMMINGS	490
PGA TOUR GOLF	495
SMASH TV	650
ROBOCOP 3	520
SUPER DOUBLE DRAGO	490
QBERT	490
TOM AND JERRY	390
BULLS VS LAKERS	490
PAPER BOY II	580
AXELAY	490
KABLODEY	490
STREET FIGHTER II	610

GAME GEAR

WIMBLEDON	270
DEVILISH	270
SUPERSMASH TV	260
G. FOREMAN BOXING	260
CHASE HQ	340
SUPER MONACO GP II	230
ALIEN 3	290
SPIDERMAN	370
TERMINATOR	195
SIMPSONS S. MUTANTS	295
BATMAN RETURNS	272

GAME BOY (U.S.A.)

SOCCER MANIA	240
BATMAN RETURN OF THE JOKER	N.C.
XENON 2	240
WWF 2	250
STARS WARS	
ALIEN 3	250
TOXIC CRUSADER	260
RAMPART	250
SPEEDBALL 2	240
BEST OF THE BEST	250
FOUR IN ONE	240
BIONIC COMMANDO	
SPY VS SPY	240
DOUBLE DRAGON III	N.C.
BATTLE TOADS	250
TOM AND JERRY	250
HOOK	240
TINY TOONS	260

PROMO : Vous achetez 2 jeux GB, à vous le CARRY ALL** (transporte GB, accessoires, 4 jeux) **pour 80 F

MEGA DRIVE (U.S.A.)

BULLS VS LAKERS	480
BART VS SP. MUTANTS	400
PREDATOR 2	400
CHUCK ROCK	450
BATMAN RETURN JOKER	450
SIDE POCKET	410
SMASH TV	510
CYBER COP	490
TAZMANIA	490
OLYMPIC GOLD	490
DOUBLE DRAGON	290
LEMMINGS	440
WEAVER BASEBALL	490
W TROPHY SOCCER	490
SUPER MONACO II	340

ACCESSOIRES BEESHU (U.S.A.)

Manettes BEESHU le contrôle total de votre jeu!

GAMEGEAR

MAGNIGEAR 130
Loupe agrandisseur d'écran

GEARMASTER 140
Permet l'utilisation des cart. Sega 8-bit avec GameGear.

GAME CARE 55
Kit d'entretien pour GAME BOY, NES, SEGA MEGA et MASTER SYST., LYNX, etc.

MEGADRIVE

STRIKER 145
Enfin une super manette avec prise en main facile - 3 tirs rapides indépendants - 8 switches multidirectionnels - Deux manches au choix - Jack écouteurs stéréo - Manette Socle antidérapant - Câble extra-long.

GIZMO MEGA 450
La centrale de commande du PRO : 3 commandes autofire à vitesse variable - Ralenti réglable - Main gauche, main droite - Boutons turbo pour une puissance de tir maxi - Jack écouteurs stéréo - Socle antidérapant - Câble extra-long.

Et plein d'autres manettes pour NINTENDO, SEGA

Les marques et modèles déposés cités appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Offres valables dans la mesure des stocks disponibles. Prix modifiables sans préavis, en particulier suivant les cours des devises. **Prix en francs TTC, départ Paris.** Port poste **Colissimo** cartouche 30 F, accessoires 50 F, (+10 F par jeu ou accessoire complémentaire). Contre-remboursement + 50 F.

BON DE COMMANDE

Je passe commande

Nom _____

Adresse _____

_____

C. Postal _____ Ville _____

Tél _____

Qté	Article	Prix unit.

Frais de port _____

Contre-Remboursement (si besoin) _____

C + 13 **TOTAL** _____

E.D.I.
Société Européenne de Distribution Informatique
51 bd Auguste-Blanqui
75013 PARIS
Tél. : (1) 45 89 65 01
Fax : (1) 45 88 63 82

☐ Chèque
☐ CCP
☐ Contre-Remboursement
☐ Mandat CCP
☐ Mandat postal
☐ Carte bancaire

_____ _____ _____ _____

expire à ____ / ____

DATE _____

Signature _____

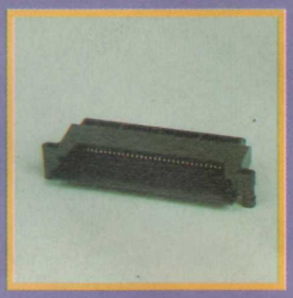
NEWS

LE JOYPAD QUI DONNE L'HEURE

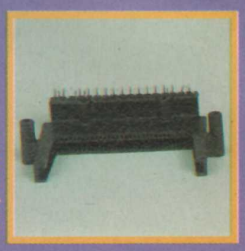
Hudson Soft, que vous commencez à bien connaître, vient de nous pondre un gadget très rigolo. Il s'agit d'une montre en forme de joypad, celui-là même que l'on trouve avec la Super Nintendo. Non seulement l'objet donne l'heure, mais le Super Shooting Watch, c'est son nom, fait chronomètre, compte à rebours, et permet de s'entraîner au tir pour les shoot-them-up (il faut appuyer le plus possible sur un bouton de feu pendant dix secondes) et propose même un petit jeu auquel je n'ai rien compris. Il faut dire que le Super Shooting Watch n'est pas distribué par Bandai, mais par Ultima et, par conséquent, la notice est en japonais. Dommage que ce dernier n'ait pas pensé à glisser quelques explications en français dans la boîte. Son prix: 190 F.

UN LYNX TOUT NEUF

A force de placer et de retirer une cartouche d'une console, il peut arriver que le connecteur s'abîme. Malgré un nettoyage intensif grâce aux produits dont nous vous avons déjà parlé (The Eliminator, distribué par Guillemot), la seule solution consiste parfois purement et simplement à changer ce fameux connecteur. Best Electronics, une société américaine spécialisée dans les pièces détachées Atari, quelle que soit la machine, propose toute une série de pièces de rechange pour la Lynx: prise jack pour casque, pour alimentation externe mais aussi connecteur pour cartouche. Deux modèles sont disponibles, chacun correspondant à l'une des deux versions de Lynx, ancienne et nouvelle génération. Best Electronics: 2021, The Alameda, Suite 290, San Jose, California 95126.



▲ *Un connecteur pour cartouche...*



Thierry Concord

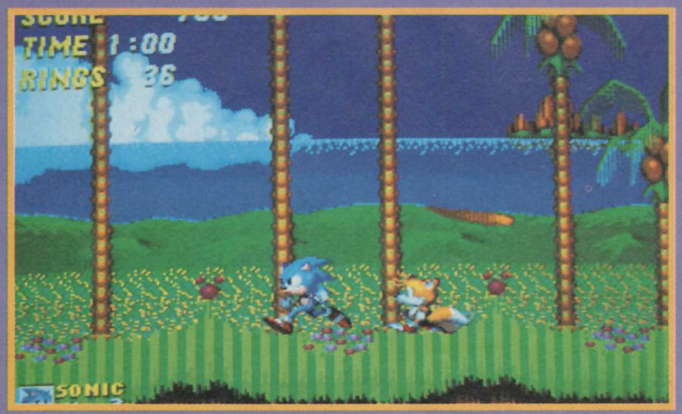
◀ *... Deux modèles (ancienne et nouvelle génération Lynx) sont disponibles.*

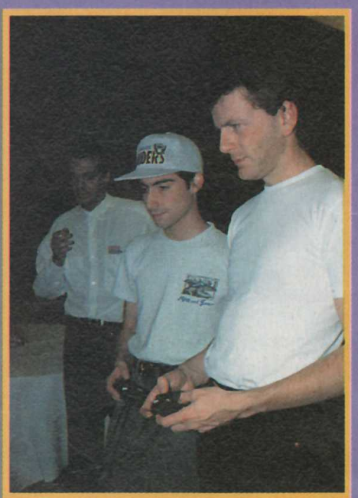
OBJECTIF JEUX

Pour tous les fans de jeux de rôle, de jeux de plateau, d'échecs, de go, de bridge et même de jeux de société traditionnels, la convention Objectifs jeux a été créée. Elle les réunit dans un même lieu le temps d'un week-end, afin de lier connaissance et que chacun découvre le jeu de l'autre. Il y aura même des animations de Paintball (si vous ne savez pas ce que c'est, lisez l'info sur le Quasar) et des consoles de jeu en démonstration. De plus, si vous êtes responsable d'une association ou d'un club, vous pourrez avoir votre propre stand pendant la manifestation. Mais dépêchez-vous car Objectifs jeux aura lieu les 24 et 25 octobre prochain. Renseignements: MJC de Villeurbanne, 46, cours Docteur-Jean-Damidot, 69100 Villeurbanne, tél. 78.84.84.83.

SONIC II ARRIVE!

Le 10 septembre, Sega a présenté officiellement la version Megadrive de Sonic II à un comité restreint composé d'un ou deux représentants des magazines de jeux vidéo. Sur la photo, vous pouvez voir Robby, notre testeur en chef, s'essayer à cette nouvelle version de Sonic. A sa droite, Cyrille Drevet (Player One) incarne Tails, le renard à deux queues, dont la difficile tâche est d'aider le hérisson bleu dans ses nouvelles aventures. Un point noir: si l'on peut jouer à deux sur la Megadrive, il n'en est pas de même de la version Master System ou Game Gear, ce qui retire beaucoup d'intérêt à Sonic II.





▲ *Robby et Cyrille Drevet arpentent les terres de ce nouveau Sonic.*

◀ *Pour aider Sonic, voici Tails, le renard à deux queues.*

PREMIERE AU SUPER GAMES

C'est la première fois que tous les magazines de jeux vidéo seront présents à un salon: Supergames a réussi l'exploit de convaincre tous les éditeurs de jeux vidéo de louer un stand pour exposer au public chacun de ses magazines. Vous retrouverez bien entendu Consoles + et ses frères Tilt et PC Review, mais aussi les confrères Génération 4, Joypad, Joystick et Player One.

Ne manquez donc pas le prochain Supergames, qui vous donnera l'occasion de faire une comparaison en direct-live. Le Supergames Show aura lieu du 4 au 8 novembre 1992 au CNIT de Paris-la Défense.

DU RIFIFI CHEZ LES ANGLAIS

Depuis quelques mois, les magazines de jeux sur micro se transforment ou disparaissent, tandis que ceux sur consoles pullulent, notamment les dédiés Nintendo ou Sega. CVG (publié par Emap Images), le plus ancien des magazines anglais (il a le même âge que Tilt), a ouvert ses pages aux consoles depuis un petit moment, The One (Emap également) s'est scindé en deux parties: The One for Amiga et The One for ST (ce dernier s'est depuis arrêté), tandis que Ace (toujours Emap) et Zero (Dennis Publishing) ont carrément cessé leur parution. Dur, dur! En revanche, on dénombre à présent quatre revues consacrées à l'univers Nintendo, et plus du double sur Sega: c'est le délire. Signalons par ailleurs que Mean Machines, le grand frère de Consoles +, devient Sega, afin de laisser le champ libre en ce qui concerne les machines Nintendo à Nintendo Magazine Systems, tous deux étant édités par Emap Images.

Un des tout premiers magazines consacrés à l'univers Sega. ▼

▲ *Un magazine dédié Super Nintendo. Vous connaissez le logo ?*

NEWS

NOS HEROS EN JOYSTICKS!

Cheetah, une société britannique qui sévit depuis 1986 dans le domaine du joystick, vient de signer un contrat d'enfer pour nous proposer 5 joysticks représentant chacun un héros de film bien connu: les Characteristicks. Il est maintenant possible de prendre entre ses mains Bart, Batman, Alien 3 et T2. Malgré leur forme, Cheetah a réussi à en faire des joysticks ergonomiques et fonctionnels: deux boutons de tir, les traditionnels Start et Select et les 4 ventouses de fixation.

Moi, je préfère... Bart! ▼

Les Characteristicks seront en vente à partir du 15 octobre et les prix varieront de 150 à 200 F.

BDDP

FACE AUX MEILLEURS PILOTES DU MONDE, ON N'A PAS LE DROIT DE TREMBLER.

MB

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

1 ou 2 joueurs

NEWS

QUASAR, KESAKO?

Vous connaissez sans doute le Paintball. Il s'agit d'un sport dans lequel deux équipes s'affrontent, en intérieur ou en extérieur, à l'aide d'armes dont les munitions sont des boules de peinture.

A chaque fois que vous touchez un adversaire, vous marquez sans aucune contestation possible sa combinaison. Eh bien, figurez-vous qu'il existe la même chose avec des armes dont le tir est un faisceau laser et ça s'appelle le Quasar. Le plus récent est situé à Londres, à Picadilly Circus plus exactement, et nous l'avons testé pour vous. C'est tout simplement génial. Imaginez un espace sur trois niveaux, sombre, enfumé et dont le seul éclairage consiste en une lumière noire (rayons ultra-violets).

▼ *Des êtres étranges venus d'ailleurs...*

Deux équipes, les rouges et les verts, doivent défendre leur territoire, matérialisé par un générateur. Chacun des participants revêt un dossard équipé de deux boîtiers, ventral et dorsal, et se voit remettre un pistolet-laser. Enfin, plutôt une mini-mitraillette, genre Uzi.

Vous démarrez avec quatre vies et quatre fois vingt tirs. A chaque fois que vous êtes touché (le tir est détecté par un des boîtiers), votre dossard se met à vibrer et vous ne pouvez ni tirer, ni être touché pendant trois secondes.

Durant les trois secondes suivantes, vous ne pouvez toujours pas tirer , mais en revanche, on peut vous toucher. Lorsque vous

Un remake d'Alien 3 interprété par notre reporter David Téné. ▼

êtes occis ou que vous n'avez plus de munitions, il faut redescendre au dernier niveau et recharger son arme. Et chaque fois que vous réussissez un bon tir, une voix sort de votre arme et annonce "Good shot!".

A la sortie, chacun se voit remettre un compte rendu détaillé avec le nombre de tirs réussis (y compris les tirs sur votre équipe!), le nombre de tirs de l'équipe adverse, et le pourcentage correspondant, le nombre de fois où vous avez rechargé votre arme et, bien entendu, votre score. Bref, vous l'aurez compris, nous avons gardé un très bon souvenir de cette aventure. Si vous passez par Londres, n'oubliez pas d'y faire un saut.

L'ECTS, C'EST AUSSI ÇA!

▲ *Banana San, ou... la banane épluchée!*

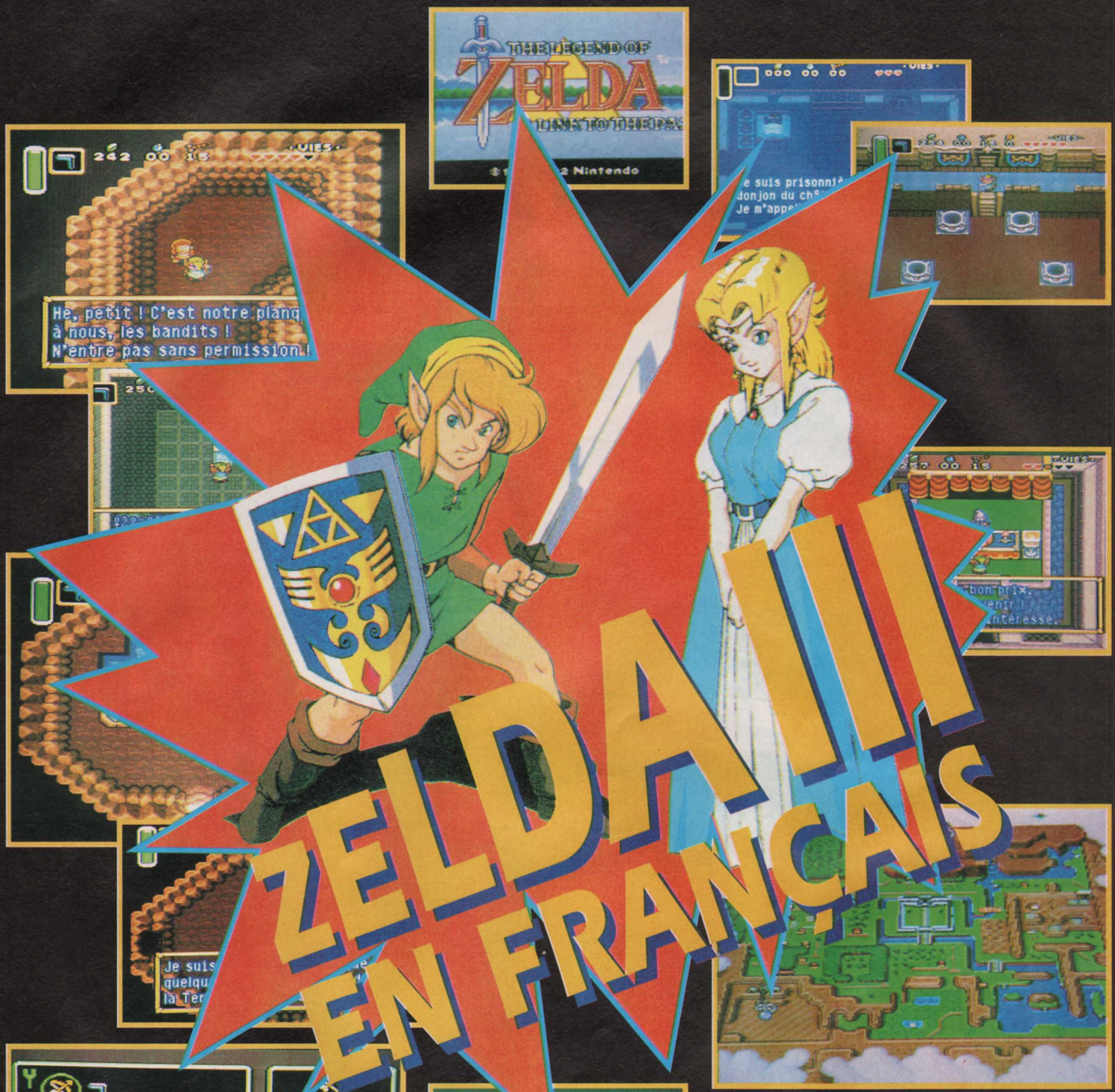
L'ECTS, on vous en a parlé, et on vous en reparlera vu que, maintenant, il existe deux éditions (une en septembre, une en avril). Pas un seul magazine européen ne manque à l'appel et chaque journaliste tente de rapporter LE scoop pour ses lecteurs. C'est aussi l'occasion pour les journalistes de faire mieux connaissance, qu'ils fassent partie du même journal ou non. Car de nombreuses "parties" sont prévues par les éditeurs et lorsque les journalistes sont invités, c'est l'éclate assurée: cocktails en tout genre, soirées dansantes, murders parties... Une méga-partie de Quasar a également été organisée, regroupant les journalistes de tous les magazines français. Je peux vous assurer que Consoles + s'est bien battu. Le fun atteignait des sommets! La soirée s'est terminée dans la salle d'arcade qui se trouvait à proximité: tandis que certains se ruaient sur les deux R 360, d'autres ne résistaient pas à l'envie de se livrer un duel en réalité virtuelle. Chef, vous pouvez me renvoyer quand vous voulez sur un salon!

◀ *Un combat en réalité virtuelle à Picadilly Circus.*

Eline est la traductrice hollandaise d'Ocean. ▶

LE BOITIER MAGIQUE

Je suis certain que la plupart d'entre vous rencontre le même problème chaque fois que vous jouez avec votre console: il faut débrancher la prise Péritel du magnétoscope ou du décodeur Canal + pour brancher celle de la console. CGV, qui s'est fait mieux connaître aux tout débuts de Canal + (grâce à un boîtier de son cru, il était possible de brancher un décodeur sur une télévision non munie de Péritel), propose le COM-2A. D'un côté se connecte le magnétoscope (ou le décodeur), de l'autre la console. Lorsque cette dernière est en marche, elle prend le dessus sur le magnétoscope, lorsqu'on l'éteint, la liaison TV-magnétoscope est rétablie. On passe de l'un à l'autre automatiquement sans appuyer sur le moindre bouton. Son prix: 300 F. CGV, 8, rue Alexandre-Dumas, 67200 Strasbourg, tél. 88.56.53.00.



Dernière minute : la version française de la Légende de Zelda est enfin disponible sur la Super Nintendo. Dans le n° 5 de Consoles +, Banana San avait fait exploser les pourcentages (96 % sur Super Famicom). Avec les textes en français, vous n'avez plus d'excuses pour ne pas terminer le jeu. Les quatre pages d'aides concoctées par Robby et Axel (sur une version américaine) étaient rédigées avant l'arrivée de Zelda en français à la rédaction. Que cela ne vous empêche pas de vous en servir. Elles sont indispensables et les prochaines aides de jeu seront présentées avec des écrans français.

PREMIERS PAS DANS ZELDA 3

L'un des jeux les plus célèbres et les plus adulés sur la console 16 bits de Nintendo sort ces jours-ci de façon officielle sur le territoire français. Mieux, et c'est un effort remarquable de la part de Nintendo France, le jeu est en version française intégrale. Sa documentation et tous les textes apparaissant à l'écran sont en bon françois! Avec l'arrivée de Street Fighter II, Zelda 3 constitue l'événement majeur de ce mois d'octobre sur la Super Nintendo.

Mais les plus passionnés, et les plus impatients d'entre vous, ont déjà acquis le jeu de longue date dans sa version japonaise ou américaine. Ainsi ces derniers mois, nous avons dû faire face à plusieurs centaines d'appels téléphoniques d'aventuriers en détresse (évidemment tout n'est pas très clair à l'écran quand on a affaire à des inventaires en japonais ou en anglais).

Du coup, ne pouvant plus attendre la sortie officielle du jeu, Axel et Robby s'en sont offert la version américaine. Ils se sont attelés à la tâche et leurs nuits de sommeil se sont considérablement raccourcies.

LE PLUS BEAU JEU DU MONDE ?

Si votre magasin favori n'a pas reçu la Légende de Zelda sur Super Nintendo, voici un premier aperçu de ce qui vous attend dans ce jeu, considéré comme l'un des tout meilleurs jeux d'aventure sur console. Et si vous avez la chance d'avoir déjà pu mettre la main sur une version française de ce collector, laissez-vous guider avec ces premiers écrans. Ils constituent les tout premiers pas de cette grandiose aventure qui vous laissera plus d'une fois complètement pantois devant votre écran.

DECOUVERTES DANS ZELDA 3

Voici les réponses à quelques-unes des questions que vous pourrez vous poser en débutant dans Zelda 3. Bien sûr, il n'est pas question ici de faire le tour du jeu et de vous expliquer tous ses mystères.
Il est fort probable que vous puissiez terminer l'aventure sans faire le tour de la totalité des petites astuces du jeu.

La pluie tombe sur Hyrule.
Dès le début de votre partie, vous serez abasourdi par la qualité des animations et de la bande sonore de Zelda 3.
Première tâche: aller libérer la princesse Zelda, retenue prisonnière dans le château de Hyrule. Des gardes armés vous empêchent de rentrer par la grande porte, et il vous faut trouver un passage secret pour y pénétrer.
L'entrée de ce passage est dissimulée sous un buisson sur le côté gauche de l'enceinte

Si la princesse est impatiente de recouvrer la liberté, ne vous pressez pas cependant. Vous n'êtes pas limité par le temps.
Aussi familiarisez-vous avec les objets que vous possédez. Apprenez à utiliser votre lanterne pour allumer les vasques disséminées dans les pièces du château.

Vous bénéficierez ainsi d'une meilleure lumière.

De nombreux bonus sont dissimulés sous les potiches marron. Celles-ci feront également d'excellents projectiles contre les gardes armés.

Après avoir récupéré l'épée, vous trouverez un boomerang bleu qui se révèle être une excellente arme pour le combat à distance.

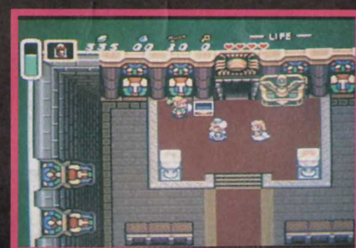
La technique consiste à lancer d'abord votre boomerang (bouton Y) pour immobiliser votre adversaire,

puis d'aller au contact avec votre épée (bouton B). Cette arme est d'une grande utilité également face au redoutable geôlier de la princesse.

Après avoir libéré cette dernière, vous pourrez pousser le trône du château et révéler un passage secret.

Dans l'obscurité, votre lanterne vous sera encore utile pour trouver votre chemin.

Vous déboucherez dans le sanctuaire



où vous sera expliquée la gravité de la situation (voir l'histoire de Hyrule dans la documentation du jeu). Vous faites maintenant cavalier seul et, en consultant la carte du monde (bouton X), vous remarquerez le village de Kakariko, marqué d'une croix rouge.

C'est votre prochaine destination. Arrivé au village, vous aurez l'opportunité d'acheter une fiole vide

et de la remplir au magasin magique.

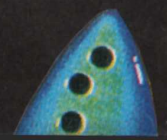
Discutez avec toutes les personnes que vous rencontrerez, vous ne tarderez pas à apprendre de la bouche d'un garçon

que le maire du village se cache aux alentours du palais de l'Est.

Celui ci vous indiquera où sont dissimulés les trois médaillons et l'épée que vous devrez impérativement retrouver pour commencer votre quête.

L'OCARINA

Ce petit instrument de musique a une certaine importance dans Zelda 3. Effectivement, il ne sert pas qu'à jouer quelques notes de musique quand vous ne savez plus quoi faire dans le jeu. Lorsque vous êtes dans le monde de lumière, jouez de l'ocarina et ne bougez plus. Un oiseau blanc ne tardera pas à vous attraper dans ses serres. La carte générale du monde de Hyrule apparaîtra alors avec des numéros de 1 à 8. Sélectionnez l'un de ces numéros avec la croix de direction et vous serez transporté par votre ami volant dans l'un de ces points stratégiques du monde. C'est là le moyen le plus pratique pour se déplacer rapidement d'un endroit à un autre de la carte. Attention, cela ne fonctionnera plus dès que vous serez en possession de l'instrument. Il vous faudra d'abord aller faire un tour du côté de la girouette qui est au centre du village de Kakariko et trouver le moyen de libérer l'oiseau.



ATTRAPER UNE FEE

Quand vous serez en possession du filet à papillon, vous vous demanderez ce que vous pouvez bien espérer attraper avec cet accessoire. Lorsque vous trouverez une petite fée, ne passez pas à côté si votre niveau d'énergie est au maximum. Sortez plutôt votre filet à papillon et essayez d'attraper la fée (en

appuyant sur le bouton Y). Si vous possédez une fiole vide, vous aurez ainsi la possibilité d'y garder la fée. Conservez précieusement cette fiole car, si vous venez à mourir, la fée sortira de la fiole et vous redonnera la vie où que vous soyez dans le jeu.

Bien que ce ne soit pas le but du jeu, il est recommandé de fouiller un peu partout pour trouver un maximum de rupees (la monnaie en cours dans le monde de Hyrule). Soyez curieux et n'hésitez pas à foncer, pousser, tirer ou déplacer tout ce que vous pouvez. Vous aurez parfois des surprises. Ainsi, dans l'une des maisons du village, vous remarquerez un tableau de Mario Bros. Si vous tirez sur le tableau, vous trouverez quatre pierres valant 5 rupees chacune.

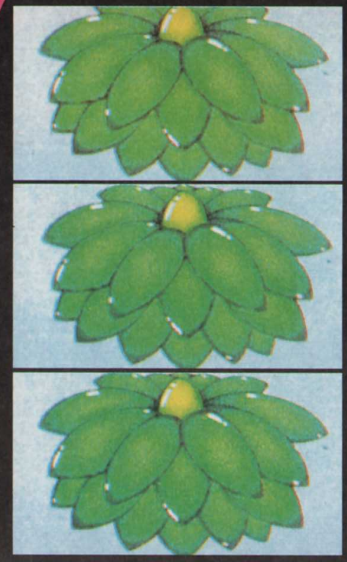
LE MARTEAU

Certains endroits de la carte seront accessibles une fois que vous serez en possession du marteau. N'essayez pas de vous rendre sur la montagne de la mort si vous n'avez pas cet objet qui vous sera nécessaire pour

Pour vous récompenser de votre générosité, elle vous proposera de vous octroyer la faculté de transporter plus de bombes ou plus de flèches.

LES POULES

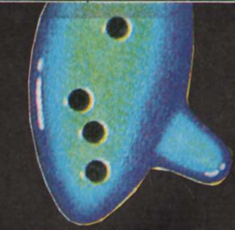
Vous remarquerez que de nombreuses poules se promènent dans le village de Kakariko. Apparemment, elles ne tiennent pas de rôle particulier dans votre aventure.
Vous pouvez cependant vous amuser à les frapper, personne ne vous grondera. Et, si vous coincez l'une d'elles contre une barrière et la frappez de nombreux coups d'épée, vous aurez une belle surprise.
Vous serez subitement assailli par une nuée de ces gallinacés venant défendre leur copine.



LES TRANSPORTEURS MAGIQUES

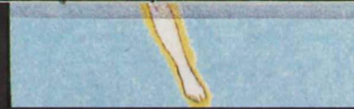
Vous comprendrez rapidement que le monde de Hyrule possède une face obscure. C'est le monde sombre. Huit télétransporteurs cachés permettent d'y

accéder. Le premier d'entre eux se trouve au sommet de la montagne. Il vous faudra l'utiliser pour pénétrer dans la tour



LE MAGASIN MAGIQUE

Vous trouverez de nombreux magasins magiques dans le monde de Hyrule. Vous pourrez y acquérir des potions magiques fort intéressantes. Toutefois, le magasin de la sorcière est le plus intéressant. Si vous êtes à court d'énergie et que vous ne possédez plus d'argent pour acheter des potions de vie, allez tout de même y faire un tour. Entrez dans le magasin et discutez avec le marchand (en appuyant sur le bouton A du paddle). Celui-ci vous rendra tous vos points de vie en vous faisant goûter une potion gratuitement.



TROUVER LES FIOLES

En consultant la fenêtre des objets (en appuyant sur la touche Start), vous vous apercevrez que vous pouvez collecter jusqu'à quatre fioles. Nous avons vu que vous pouvez en acheter une dès le départ du jeu dans le village de Kakariko. Trouver les

trois autres n'est pas chose aisée. Il faudra par exemple penser à passer sous le pont pour rencontrer un bonhomme qui ronfle tranquillement, mais qui vous cédera une fiole sous certaines conditions.

SOYEZ CURIEUX

enfoncer les plots barrant fermant le bout de la passerelle.

BASSIN DU BONHEUR

Au milieu du lac Hylia se trouve une île avec une caverne mystérieuse. Vous y découvrirez un bassin dans lequel vous pourrez jeter des rupees. Vous bénéficierez d'une sorte d'horoscope. Sachez que, en revenant plusieurs fois au bassin, une fée apparaîtra après que vous aurez lancé la somme de 100 rupees.

FONCEZ DANS LES ARBRES

Une fois que vous serez chaussé de vos superbes bottes rouges, vous serez capable de vous déplacer en courant (une pression longue sur le bouton A). Vous pourrez ainsi foncer où bon vous semble.
Ainsi, si vous vous scrashez contre un arbre, vous ferez tomber les objets cachés dans son feuillage. Attention cependant, vous aurez parfois affaire à une nuée d'abeilles.

de Hera. Ainsi, soulevez la plaque de pierre, marchez dans le carré bleu et vous passerez dans le monde obscur. Déplacez-vous vers la gauche, utilisez le miroir pour revenir dans le monde de lumière et sautez du promontoire rocheux vers la tour de Hera.

FANS DE ZELDA 3...

Faites-nous parvenir vos astuces dans ce superbe jeu à Consoles +! Expliquez-nous vos trucs sur papier libre. Les aides de jeu les plus intéressantes seront récompensées par un pin's, elles passeront dans une rubrique dédiée à Zelda 3 et seront illustrées par des photos!

ZIPP-KID GAMES

LE PREMIER CLUB D'ACHAT ET VENTE PAR CORRESPONDANCE

SEGA MEGADRIVE

JEUX MEGADRIVE
VERSION FRANÇAISE ET AMERICAINE

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
ARCADE POWER CLUTCH			326
POWER BASE CONVERTER			255
PRO 1			149
PRO 2			125
ALISIA DRAGOON	345	260	180
ARCH RIVALS	345	240	170
BREACH	389		TEL
BATMAN	339	170	120
BUCK ROGERS	475	140	100
BULLS VS CELTICS	405	290	200
CADASH	349	260	180
CALIFORNIA GAMES	335	190	130
CENTURION	455	190	130
CHUCK ROCK	405	290	200
DAVID ROBINSON	379	270	190
DESERT STRIKE	349	270	190
DECAP ATTACK	230	190	130
DEVILISH	335	230	160
DRAGONS FURY	339	290	200
DUNGEONS AND DRAGONS	469		TEL
EL VIENTO	455	230	160
EVANDER HOYFIELD BOXING	345		TEL
EXILE	455	190	130
F22 INTERCEPTOR	335	240	170
FIGHTING MASTER	335	230	160
GAIARES	449	220	150
GHOULS N GHOSTS	230	220	150
HARD BALL	375	160	110
IMMORTAL	405	240	170
JAMES BUSTER DOUGLAS	230	160	110
JAMES POND II	345	230	160
JENNIFER CAPRIATI	335		TEL
JOE MONTANA II	405	140	100
JOHN MADDEN 92	335	240	170
JORDAN VS BIRD	305	190	130
KAGEKI	335	190	130
KID CHAMELEON	375	230	160
KING SALOMON	335	230	160
LDR BOARD GOLF	339		TEL
LEMMINGS	375	290	200
MARBLE MADNESS	279	230	160
MARIO LEMIEUX HOCKEY	365	170	120
MARVEL LAND	415	170	120
MASTER OF MONSTER	449	220	150
MERCS	259	200	140
MIDNIGHT RESISTANCE	335	160	110
MS PAC MAN	269	140	100
MUSHA	335	220	150
MYSTIC DEFENDER	399	170	120
MYSTICAL FIGHTER	345	190	130
NHL HOCKEY	345	270	190
OLYMPIC GOLD	369	290	200
OUT RUN	335	190	130
PACMANIA	335	170	120
PGA GOLF	405	230	160
PHANTASY STAR III	489	230	160
POPULOUS	325	220	150
QUACKSHOT	335	170	120
RAIDEN TRAD	359	220	150
RAIL ROAD TYCOON	N.C		TEL
RAMPART	335		TEL
RBI 3	335	170	120
RING OF POWER	465	230	160
ROAD RASH	330	260	180
ROLLING THUNDER II	415	240	170
SHADOW DANCER	230	190	130
SHADOW OF THE BEAST	409	200	140
SHINING IN THE DARKNESS	359	230	160
SIMPSONS	345	230	160
SIMPSONS II	345	270	190
SMASH TV	349		TEL
SPLATTER HOUSE II	409	230	160
SPORTS TALK BASEBALL	435	220	150
STAR FLIGHT	279	170	120
STAR ODYSSEY	469	170	120
STEEL EMPIRE	345	190	130
STREET OF RAGE	365	160	110
STREET SMART	335	190	130
SUPER MONACO GP	230	160	110
SUPER MONACO II	345		TEL
SUPER OFF ROAD	315	190	130
SUPER THUNDER BLADE	279	170	120
SUPER VOLLEYBALL	230	170	120
SWORD OF VERMILLION	359	140	100
TAZMANIA	349	270	190
TECHNO COP	355	230	160
TERMINATOR	405	270	190
TEST DRIVE II	369	190	130
THUNDER FORCE III	325	240	170
TOE JAM AND EARL	365	220	150
TOKI	349	230	160
TOMMY LASORBA BASEBALL	230	190	130
TWO CRUDE DUDES	335	190	130
WARRIOR OF ROME II	455	230	160
WARSONG	385	170	120
WINGS OF WOR	375	220	150
WINTER CHALLENGE	375	220	150
WONDERBOY IV	379	240	170
WORLD LEADERBOARD GOLF	339		TEL
WORLD SOCCER	269	190	130
Y S III	455	190	130

NINTENDO SUPER NES

JEUX SUPER NES

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
NINTENDO CONTROL PAD S.NES			119
ASC II PAD S.NES			185
ADDAMS FAMILY	439	310	220
AMERICAN GLADIATORS	465		TEL
ARCANIA	415	260	180
BART S NIGHTMARE	415		TEL
BLUES BROTHERS	N.C		TEL
CASTLEVANIA IV	429	230	160
CHESSMASTER	415	220	150
CONTRA III	429	290	200
DUNGEON MASTER	500	260	180
DUNGEONS AND DRAGONS	469	260	180
EXTRA INNINGS	409	230	160
FINAL FANTASY II	475	260	180
FINAL FIGHT	415	240	170
GEORGE FOREMAN BOXING	415		TEL
GHOULS'N GHOST	415	240	170
HOLE IN ONE GOLF	415	170	120
HOOK	409		TEL
JACK NICKLAUS GOLF	405	200	140
JOE ET MAC	389	230	160
JOHN MADDEN 92	415	230	160
KRUSTYS FUNHOUSE SIMPSONS	415	200	140
LAGOON	439	230	160
LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA	425	260	180
LEMMINGS	409	270	190
NBA ALLSTARS	415	270	190
NCAA BASKETBALL	379	270	190
OUT OF THIS WORLD	409		TEL
PEEBLE BEACH GOLF CLASSIC	405	200	140
PGA TOUR GOLF	415	220	150
PILOT WINGS	379	240	170
POPULOUS	279	220	150
RAIDEN	445	200	140
RIVAL TURF	415	240	170
ROBOCOP III	439		TEL
ROGER CLEMENS	415		TEL
ROMANCE OF 3 KINGDOMS	495	260	180
RPM RACING	409	230	160
SIM CITY	379	230	160
SIMPSONS BARTS NIGHTMARE	415		TEL
SMART BALL	409	190	130
SPACE FOOTBALL	409	190	130
SPIDERMAN X MEN	415		TEL
STREET FIGHTER II	515	340	240
SUPER ADVENTURE ISLAND	415	290	200
SUPER BATTLE TANK	409	290	200
SUPER DOUBLE DRAGON	465		TEL
SUPER BOWLING	409		TEL
SUPER GOAL	425		TEL
SUPER OFF ROAD	395	240	170
SUPER R-TYPE	415	190	130
SUPER SMASH TV	389	220	150
SUPER SOCCER	399	220	150
SUPER TENNIS	379	190	130
SUPER WRESTLEVANIA	415	270	190
THUNDER SPIRITS	379	240	170
TINNY TOONS	435		TEL
TOM ET JERRY	395		TEL
TOP GEAR	379	230	160
TORTUES NINJA IV	439		TEL
ULTRAMAN	379	230	160
WAIALAE GOLF CLASSICS	455	220	150
WORLD LEAGUE SOCCER	379	200	140
ZELDA III	389	310	220

NINTENDO NES (USA)

JEUX NES

TITRES	NEUFS	OCCA.
GAME KEY	189	
ADDAMS FAMILY	315	TEL
ADVENTURE ISLAND III	315	TEL
ADVENTURE OF LOLO III	305	TEL
AMERICAN GLADIATORS	299	TEL
ARCH RIVALS	295	TEL
ARKANOID	369	TEL
BACK TO THE FUTURE	295	TEL
BARBIE	319	TEL
BASEBALL STARS I	399	TEL
BATTLE TANK	265	TEL
BATTLECHESS	189	TEL
BATTLETOADS	349	TEL
BEETLEJUICE	315	TEL
BLUES BROTHERS	315	TEL
BO JACKSON BASEBALL	335	TEL
BOMBERMAN II	279	TEL
CASTLEVANIA II	189	TEL
DOUBLE DRAGON II	345	TEL
DRAGON'S LAIR	199	TEL
DRAGON WARRIOR IV	405	TEL
FELIX LE CHAT	315	TEL
FINAL FANTASY	315	TEL
GARGOLYES QUEST II	305	TEL
GEORGE FOREMAN BOXING	335	TEL
GOLD MEDAL CHALLENGE	349	TEL
GREG NORMAN GOLF	345	TEL
HEROES OF THE LANCE	339	TEL
HOOK	339	TEL
HUDSON HAWK	315	TEL
IKARI WARRIORS III	255	TEL
IMMORTALS	339	TEL
JOE ET MAC	275	TEL
JACK NICKLAUS GOLF	170	TEL
KING QUEST V	369	TEL
KRUSTY S FUN HOUSE-SIMPSONS	335	TEL
LEMMINGS	209	TEL
LITTLE MERMAID	345	TEL
MAD MAX	129	TEL
MEGAMAN IV	385	TEL
MICKEY S SAFARI	315	TEL
MIGHT AND MAGIC	409	TEL
POWERPUNCH II	339	TEL
PRINCE OF PERSIA	275	TEL
RETURN OF THE JOKER	365	TEL
ROBIN HOOD	265	TEL
ROBOCOP III	305	TEL
ROMANCE OF 3 KINGDOMS II	505	TEL
SIMPSONS: BART VS THE WORLD	349	TEL
SPIDERMAN	335	TEL
TERMINATOR II	315	TEL
TETRIS	265	TEL
TINY TOONS	339	TEL
TOKI	299	TEL
TOM ET JERRY	315	TEL
TORTUES NINJA III	359	TEL
TOTAL RECALL	189	TEL
ULTIMA III	399	TEL
ULTIMATE AIR COMBAT	345	TEL
ULTIMATE BASKET BALL	215	TEL
ULTIMATE SOCCER	179	TEL
WHEEL OF FORTUNE	299	TEL
WINTER GAMES	265	TEL
WIZARDS AND WARRIORS III	249	TEL
WWF : STEEL CAGE	335	TEL
YOSHI	265	TEL
YOUNG INDY	315	TEL

SEGA MASTER SYSTEM

JEUX MASTERSYSTEM

TITRES	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
ALEX KID	120	80
ASTERIX	290	200
BACK TO THE FUTURE II	230	160
BATTLE OUT RUN	120	80
BUBBLE BOBBLE	170	120
CHASE HQ	140	100
DONALD DUCK	290	200
DOUBLE DRAGON	140	100
DUCK TALES	200	140
GHOULS'N GHOSTS	230	160
GOLDEN AXE WARRIOR	230	160
HEAVY WEIGHT BOXING	170	120
HEROES OF THE LANCE	230	160
IMPOSSIBLE MISSION	230	160
INDIANA JONES	230	160
LEADER BOARD GOLF	140	100
MERCS	290	200
MICKEY	260	180
MOONWALKER	200	140
OUT RUN EUROPA	170	120
PACMANIA	140	100
PHANTASY STAR	230	160
RC GRAND PRIX	140	100
ROCKY	170	120
SHADOW DANCER	260	180
SHADOW OF THE BEAST	260	180
SONIC	260	180
SPIDERMAN	140	100
STRIDER	170	120
SUMMER GAMES	230	160
SUPER KICK OFF	290	200
SUPER MONACO	260	180
TOM AND JERRY	260	180
ULTIMA IV	200	140
WONDERBOY III	140	100

TARIF RESERVE AUX MEMBRES ZIPP-KID

NON MEMBRES AJOUTEZ
50F POUR LES JEUX NEUFS ET
20F POUR LES JEUX UTILISES

ZIPP-KID GAMES
BP N°5
78960 VOISINS LE BRETONNEUX

POUR LES FRAIS D'ENVOI AJOUTEZ A VOS COMMANDES, 20F PAR JEU,

NO. DE MEMBRE
NOM
ADRESSE

CODE POSTAL VILLE
TEL

Joindre un chèque par jeu commandé

JEU	CONSOLE	PRIX
ENVOI		
TOTAL		

CHEQUE BANCAIRE ☐ CCP ☐ MANDAT LETTRE ☐

CONTRE REMBOURSEMENT A RECEPTION (EN PLUS 30F DE FRAIS POSTAUX) ☐

CARTE CREDIT NO ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

DATE EXPIRATION ☐☐/☐☐

SIGNATURE

POUR LES CHEQUES SUPERIEURS A MILLE FRANCS UN NUMERO DE CARTE DE CREDIT EST NECESSAIRE

TOUS LES PRIX SONT SUSCEPTIBLES DE MODIFICATIONS

POUR DEVENIR ZIPP-KID, TEL

30.64.54.54

DE PROVINCE 16-1 30.64.54.54

NINTENDO GAMEBOY

JEUX GAMEBOY

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
LIGHT BOY	135		
DOCS CARRY ALL	149		
TRANSFO GAME BOY	95		
ADDAMS FAMILY	225	150	110
ADVENTURE ISLAND	220	140	100
ALLEYWAY	159	90	60
ATOMIC PUNK	205	90	60
BARBIE	215	130	90
BATMAN II	220	130	90
BATTLETOADS	205	100	70
BEETLEJUICE	215	130	90
BILL AND TED	209	90	60
BLADES OF STEEL	215	130	90
BLASTER MASTER BOY	209	100	70
BUGS BUNNY II	215	130	90
CASTLEVANIA II	220	120	80
CHESSMASTER	209	120	80
DAYS OF THUNDER	205	90	60
DOUBLE DRIBBLE	209	120	80
DR MARIO	159	100	70
DRAGON'S LAIR	209	130	90
DUCK TALES	209	130	90
F 1 RACE	229	120	80
FACE BALL 2000	239	90	60
FIGHTING SIMULATOR	199	120	80
FINAL FANTASY ADV	230	140	100
FINAL FANTASY LEG.	245	120	80
FINAL FANTASY LEG. II	230	140	100
GEORGE FOREMAN BOXING	225		TEL
GOLF	159	100	70
HIGH STAKES	199	90	60
HIT THE ICE	220		TEL
HOOK	215	140	100
HUDSON HAWK	215	130	90
HUNT FOR RED OCTOBER	209	120	80
JACK NICKLAUS GOLF	205	140	100
JEEP JAMBOREE	229	100	70
JOE ET MAC	220		TEL
KID ICARUS	159	130	90
LITTLE MARMAID	229		TEL
MARBLE MADNESS	215	130	90
MEGAMAN II	215	130	90
METROID II	159	130	90
MICKEY	215	130	90
MISSILE COMMAND	165	100	70
NAIL N SCALE	195	90	60
NAVY SEALS	195	90	60
NBA	195	100	70
NBA II	215	140	100
NFL FOOTBALL	175	90	60
NINJA GAIDEN SHADOW	215	120	80
OPERATION C	209	130	90
PAC MAN	195	130	90
PAPERBOY II	195	90	60
PITFIGHTER	225	130	90
PRINCE OF PERSIA	220	140	100
PROPHECY VIKING CHILD	220	140	100
ROBOCOP II	199	140	100
ROGER CLEMENS BASEBALL	215		TEL
ROGER RABBIT	215	140	100
SIMPSONS	215	140	100
SIMPSONS II	220		TEL
SKATE OR DIE II	205	130	90
SNEAKY SNAKES	205	120	80
SNOW BROTHERS	205	120	80
SOCCER MANIA	199	120	80
SPIDERMAN II	215		TEL
SPY VS SPY II	219		TEL
SQUARE DEAL	205	90	60
STAR SAVER	175	100	70
STAR TREK	209	100	70
SUPER HUNCHBACK	199	120	80
SUPER MARIO LAND	159	130	90
SUPER OFF ROAD	215		TEL
T.M.N.T II	249	130	90
TECMO BOWL	215	100	70
TERMINATOR II	215	140	100
TINY TOONS	215	140	100
TOM ET JERRY	205		TEL
TOP GUN	209	140	100
TRACK AND FIELD	210	120	80
TRACK MEET	199	120	80
TURN AND BURN	199	130	90
TURRICAN	195	140	100
ULTRA GOLF	209	120	80
WORLD CIRCUIT SERIES	209	130	90
WORLD CUP SOCCER	159	100	70
WWF SUPERSTARS	209	120	80
YOSHII	159	130	90

ATARI LYNX

JEUX LYNX

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
BAD BOY TENNIS	265	140	100
BASEBALL HEROES	235	120	80
BASKETBRAWL	265	140	100
BATMAN RETURNS	315	170	120
BATTLE ZONE 2000	265	140	100
BLUE LIGHTNING	265	140	100
CALIFORNIA GAMES	265	140	100
CASINO	265	140	100
CRYSTAL MINES II	265	140	100
DAEMONSGATE	265	140	100
DINO LYMPICS	265	140	100
DIRTY LARRY RENEGADE COP	265	140	100
DOUBLE DRAGON	265	140	100
DRACULA	315	170	120
GATES OF ZERDERCON	139	80	50
GAUNTLET III	139	80	50
GUARDIANS	315	170	120
HOCKEY	265	140	100
HYDRA	265	140	100
HYPERDOME	265	140	100
KRAZY ACE MINATURE GOLF	265	140	100
MALIBU BIKINI VOLLEYBALL	265	140	100
MS PACMAN	189	90	60
NFL FOOTBALL	265	140	100
NINJA GAIDEN	265	140	100
PACLAND	189	90	60
PAPERBOY	189	90	60
PINBALL JAM	265	140	100
PIT FIGHTER	315	170	120
RAMPART	235	120	80
ROLLING THUNDER	265	140	100
RYGAR	235	120	80
SCRAPYARD DOG	265	140	100
SHADOW OF THE BEAST	265	140	100
SHANGAI	189	90	60
STEEL TALONS	265	140	100
SUPERSWEEK	265	140	100
SWITCH BLADE II	265	140	100
TODD S ADV IN SLIME WORLD	189	90	60
TOKI	265	140	100
TOURNAMENT CYBERBALL	265	140	100
ULTIMATE CHESS CHALLENGE	265	140	100
VIKING CHALLENGE	265	140	100
WORLD CUP SOCCER	189	90	60

NEO-GEO

JEUX NEO-GEO

BASE BALL STARS	420	260	
BASE BALL STARS II	930	660	
FATAL FURY	930	660	
FOOTBALL FRENZY	930	660	
GHOST PILOTS	650	460	
GOLF	420	260	
KINGS OF MONSTERS	650	460	
KINGS OF MONSTERS II	930	660	
LAST RESORT	630	660	
MAGICIAN LORD	420	260	
MUTATION NATION	630	660	
NAM 75	420	260	
NINJA COMMANDO II	930	660	
ROBOT ARMY	930	660	
SOCCER BRAWL	930	660	
TRASH RALLY	650	460	

SEGA GAMEGEAR

JEUX GAMEGEAR

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
LOUPE GAME GEAR	99		
MASTER GEAR CONVERTER	195		
TRANSFO GAME GEAR	95		
AERIAL ASSAULT	175	130	90
AXE BATTLER	209	140	100
CHASE HQ	225	130	90
CHESSMASTER	219	130	90
COLUMNS	179	120	80
CRYSTAL WARRIOR	259	120	80
DEVILISH	219	130	90
DONALD DUCK	239	140	100
DRAGON CRYSTAL	199	130	90
FANTASY ZONE	179	130	90
G-LOC	219	120	80
GEORGE FOREMAN BOXING	230	140	100
HALLEY WARS	215	90	60
JOE MONTANA	219	100	70
JUNCTION	230	90	60
LEADERBOARD GOLF	219	100	70
MICKEY	230	100	70
NINJA GAIDEN	239	120	80
OLYMPIC GOLD	245	150	110
OUT RUN EUROPA	245	140	100
PAC MAN	230	130	90
PAPERBOY	230	90	60
PSYCHIC WORLD	185	90	60
REVENGE OF DRANCON	165	130	90
SIMPSONS	260	150	110
SLIDER	230	100	70
SOLITAIRE POKER	199	90	60
SONIC	239	140	100
SPACE HARRIER	219	90	60
SPIDERMAN	260	140	100
SUPER GOLF	239	120	80
SUPER MONACO	165	130	90
SUPER MONACO II	239		TEL
WIMBLEDON TENNIS	185		TEL
WOODY POP	165	90	60

TOUS LES JEUX SELON DISPONIBILITES

CARTE DE MEMBRE

GRATUITE

APRES VOTRE PREMIER ACHAT DE 250F

AVEC LA CARTE ZIPP-KID

REMISE

50F SUR LES JEUX NEUFS

REMISE

20F SUR LES JEUX UTILISES

NOUS VOULONS VOS JEUX*

TELEPHONEZ NOUS DES MAINTENANT POUR LES PRIX ET LES DISPONIBILITES DU LUNDI AU SAMEDI DE 9 H A 19 H.

POURQUOI PAYER LE PRIX DU NEUF POUR UN ANCIEN TITRE?

NOUS REPRENONS AUSSI VOS ANCIENS TITRES SANS OBLIGATION D'ACHAT.

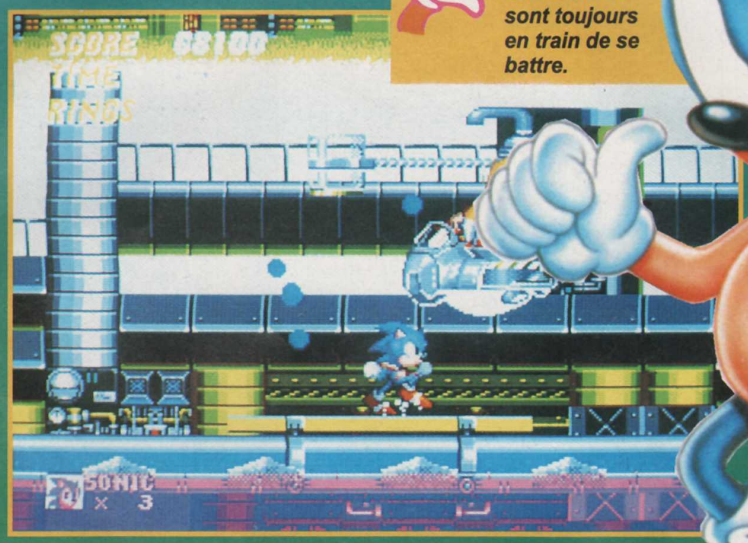
Nouveau?
pour en savoir plus :
MINITEL 3615 ZIPP-KIDD

ENVOI

TOUS LES JEUX SONT ENVOYES EN COLISSIMO. AJOUTEZ 20F PAR JEU

*** A L'EXCEPTION DES JEUX JAPONAIS AUTRES QUE SUPER FAMICOM**

Tovaritch, levons notre verre à la santé du tsar de tous les kolkhozes! Nous allons bientôt lancer la plus grande opération de toute l'histoire du KGB. Vous vous souvenez de l'affaire "Séplufortquetoilàmatela", qui avait tant irrité le Soviet suprême. Lors de l'incident de la centrale nucléaire de Tchernobyl, un animal mutant, un hérisson bleu, avait réussi à s'échapper du périmètre de sécurité et à passer à l'Ouest, contribuant par sa seule présence à jeter le discrédit sur notre beau pays. Après quelques purges pour punir les incapables et les vipères-lubriques-aux-abois qui l'avaient laissé filer, nous avons finalement retrouvé sa trace. Ladite bestiole aurait réussi à se faire embaucher chez un constructeur de machines de jeux vidéo, qui veut devenir vizir à la place du petit père Mario, le vizir actuel. Après avoir été digitalisé et cloné dans des millions de cartouches de jeu vidéo, il constituerait ainsi l'arme fatale de ce constructeur, celle qui va lui permettre de séduire les joueurs de la planète. Apprenant par un de nos agents, le très british James Pond qu'un nouvel épisode se préparait, nous avons participé discrètement à leur programme de développement. Nous avons mis le plus célèbre tueur à gages sur le coup. As du déguisement, rusé comme un renard, il opère sous des noms d'emprunt. Infiltré dans le même jeu, il est chargé de suicider au moment opportun le hérisson tchernobyliesque en faisant croire à un bug du programme.

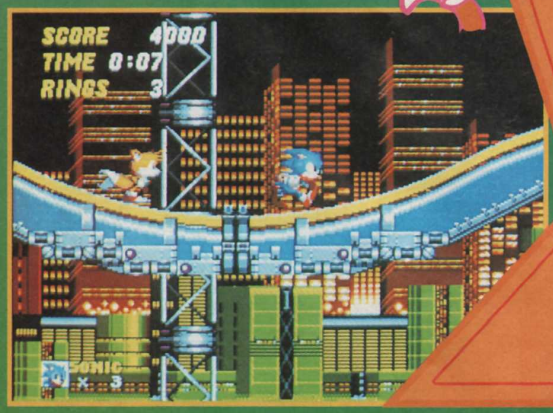


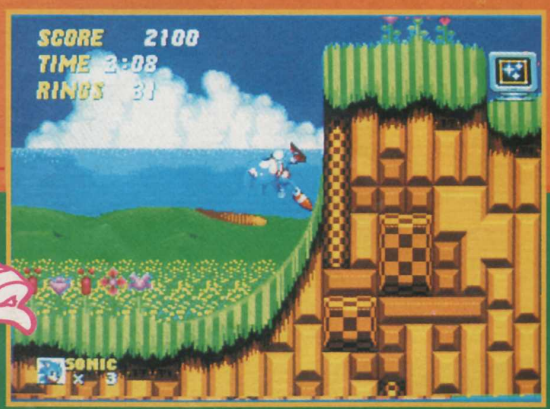
Le liquide chimique commence à envahir l'usine et nos héros sont toujours en train de se battre.

SONIC 2 EN CHIFFRES

2: Le nombre de joueurs possible.
24: Sortie mondiale du jeu (novembre).
8: Nombre de Megabits, c'est-à-dire un méga-octet, que contient la cartouche.
10: Les zones que comprend le jeu.
20: Les différents niveaux qui vont accaparer votre attention.
4,5: Prévision des ventes mondiales de Sonic 2 (en millions de cartouches).
1: Nombre de cheveux sur "la tête à Mathieu"!
1.5.56: Résultat du Loto...

Course-poursuite dans Metropolis.





Sonic en train de remonter une pente: s'il n'a pas assez d'élan, il faudra le faire redescendre, puis lui donner une super-accélération pendant quelques dixièmes de seconde, avant de relâcher le tout afin de s'emparer du bonus. Dans cette version, la vitesse supersonique s'obtient en dirigeant Sonic vers le bas. Il met alors ses mains sur ses oreilles et, en appuyant sur le bouton A, il se transforme en une boule bleue et une fumée commence à s'élever. Dès qu'on relâche le bouton, il file en avant!

Les deux compères s'apprêtent à sortir d'un des tubes à toute vitesse: l'effet de transparence des parois de plastique du tube est très réussi.

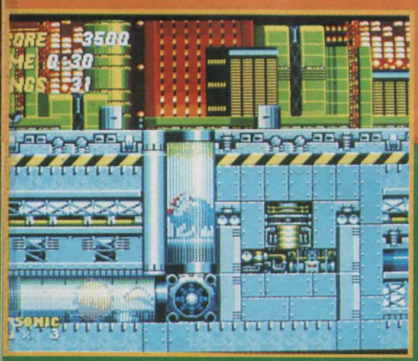
Il ne suffit pas de circuler à une vitesse supersonique pour tracer son chemin indéfiniment. Un simple bumper reste un obstacle fâcheux à cette vitesse.

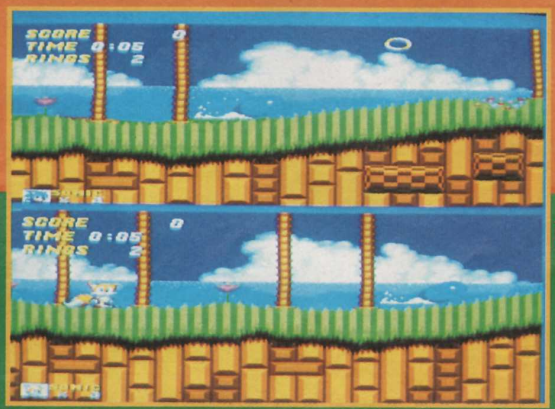
COMMENTAIRE

BANANA SAN

Mettons les choses au point. J'aime bien Sonic 2. Je l'aime même beaucoup. Mais qui aime bien châtie bien et quelques points m'ont déçu dans cette nouvelle version. Premier reproche: le jeu est trop dur. On arrive bien à franchir sans trop de problèmes les trois premières zones dès la première partie et les allumés de la Megadrive tireront un peu la langue, mais le finiront avec de l'entraînement. En revanche, il est trop difficile, à mon humble avis, pour sa vocation de cartouche universelle. Sega a voulu en faire un symbole: la cartouche idéale, qui convient à tous les joueurs de tous les pays. Certains jeunes joueurs risquent d'être rebutés par la difficulté. Et pourquoi ne pas avoir ajouté des sauvegardes ou un système de code? Reproche n° 2: il est trop ressemblant au premier. A part quelques trouvailles amusantes, quelques petites animations dans le fond de l'écran, un ou deux scrollings différentiels sur trois ou quatre niveaux de profondeur, on a l'impression d'avoir sous les yeux non pas un nouvel épisode de la saga Sonic, mais une sorte de "disquette scénario" telles celles qui existent pour certains jeux sur ordinateur. C'est-à-dire quelque chose d'un peu artificiel qui fait plus prolonger la vie d'un jeu que réellement l'innover. Enfin, le mode deux joueurs laisse à désirer. Les personnages et le décor sont tellement tassés et rabougris qu'on se demande pourquoi Sega n'a pas fourni une loupe avec la cartouche! De plus, j'ai testé le jeu sur une Megadrive japonaise et je n'ose imaginer ce que cela va donner sur une MD française, avec ses bandes en haut et en bas de l'écran qui viendront limiter un peu plus la surface de jeu! Le mode deux joueurs laisse apparaître un "flickage" (scintillement de l'écran) qui fait irrémédiablement penser au mode Ham sur Amiga, surtout quand s'affiche le nom de la zone sur la page de présentation. J'ai trouvé aussi quelques bugs de taille dans la version (définitive, mais de préproduction) qui m'a été confiée, mais j'ose espérer que, d'ici à la production en série, ils seront corrigés. Le pire, c'est que, malgré ces critiques, je me suis amusé comme un petit fou avec Sonic 2! D'ailleurs, j'y retourne!

Le premier niveau reprend le paysage bucolique des Green Hill.





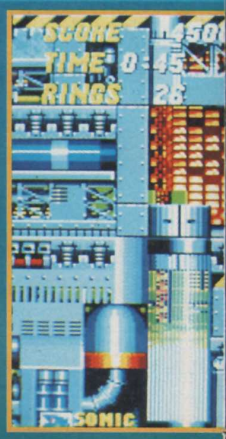
Deux joueurs, deux stratégies! Soit on décide de collaborer pour aller le plus loin possible en se partageant bonus et anneaux, soit on décide que le meilleur gagne! Si l'un des joueurs réussit à passer un niveau bien avant l'autre, ce dernier le retrouvera cependant automatiquement sur la ligne de départ de l'étape suivante, mais avec un score inférieur.

MEGA SONIC 2: LE HERISSON LAVERA PLUS BLANC!

Avec Sonic 2 version cartouche, Sega nous propose plus de vitesse, plus de niveaux, plus de pièges... Bref, plus de fun! La version Mega CD, prévue normalement pour la fin de l'année, sera, selon Sega, encore plus attrayante. Avec un scénario, elle proposera surtout des effets spéciaux. Grâce aux prouesses du Mega CD, distorsion des écrans, zooms spectaculaires des sprites et rotations à vous donner le tournis devraient être ses principales composantes. Fruit de l'émulation qui règne entre les équipes de développement US (version cartouche) et japonaise (Mega CD), Sonic 2 sur CD-Rom risque de faire très fort! Les premières photos très bientôt et, comme d'habitude, en avant-première dans Consoles +!

Les deux compères s'engagent sur un rondin de bois: est-ce bien le chemin le plus pratique?

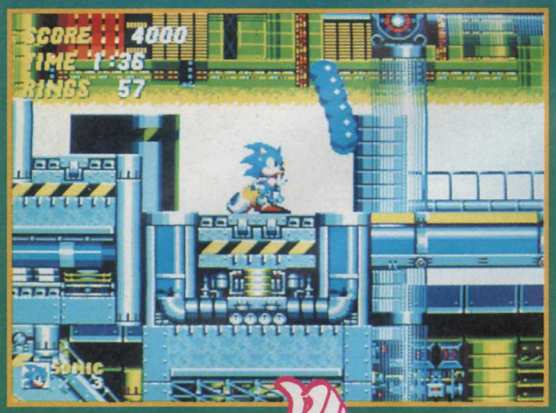
Kitsuné vient d'éliminer un cyborg de Robotnik, qui disparaît dans un nuage de fumée blanche. On ne voit plus que deux queues qui surgissent d'une boule de poil!



Protégé par un bonu... l'entrée d'un des tub...

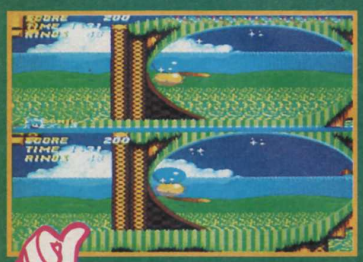
LES NIVEAUX

Sonic 2 comprend dix zones différentes. Suivant le mode utilisé, leur ordre d'apparition change.
Green Hill Zone
Chemical Plant Zone
Metropolis Zone
Dust Hill Zone
Hill Top Zone
Hidden Palace Zone
Oil Ocean Zone
Casino Night Zone
Neo Green Zone
Death Egg Zone
Enfin, sachez qu'il existe une zone secrète, fort convoitée!

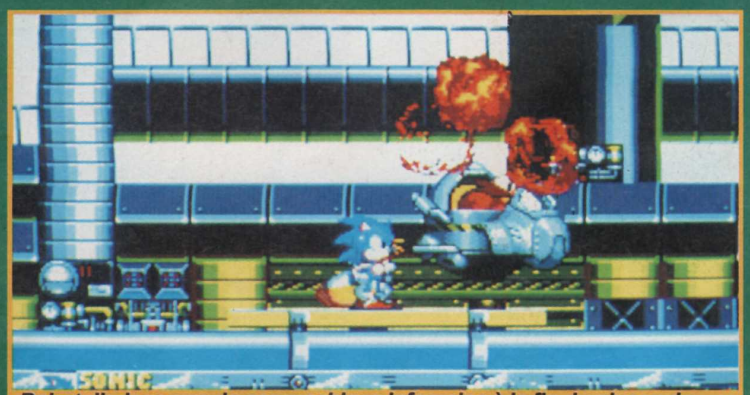


Sorties des vannes, des boules de produits chimiques passent. Un bon timing suffira à les éviter.

MEGA HIT

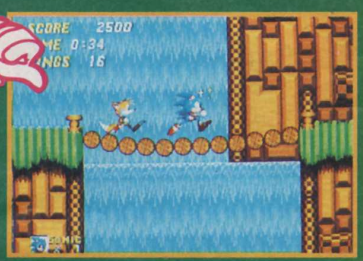


En mode deux joueurs, les deux bestioles en pleine vitesse sont dans une boucle. Elles avancent au même rythme et sont présentes sur les deux demi-écrans.



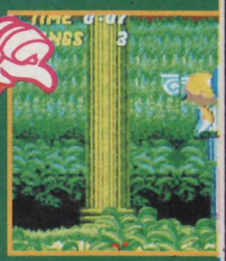
Robotnik dans une de ses machines infernales à la fin du niveau de l'usine chimique. Ce gros lâche va encore réussir à s'en tirer à bon compte.

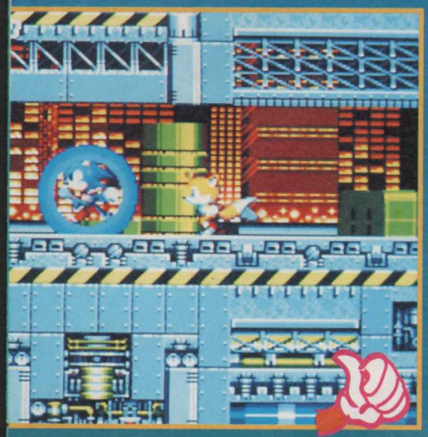
Les deux speedés du jeu vidéo enchaînent, écran après écran, les dix niveaux du jeu.



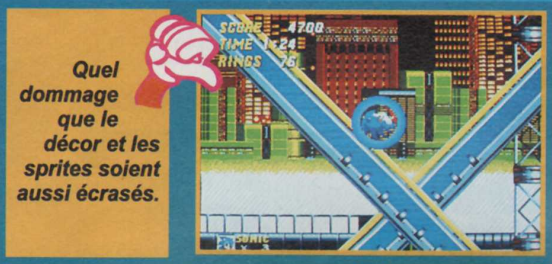
Vous venez d'éliminer la première des machines de Robotnik, mais il a réussi à prendre la fuite !

Ah! Une découverte intéressante! Une fausse colonne qui vole en éclats, découvrant un passage.

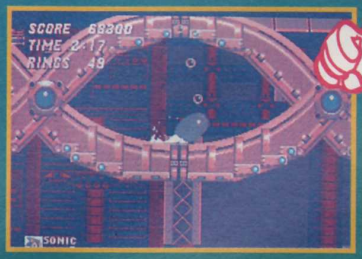




s, Sonic, suivi de Kitsuné, se rue vers es souterrains qui traversent le niveau.



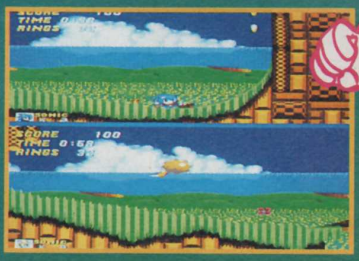
Quel dommage que le décor et les sprites soient aussi écrasés.



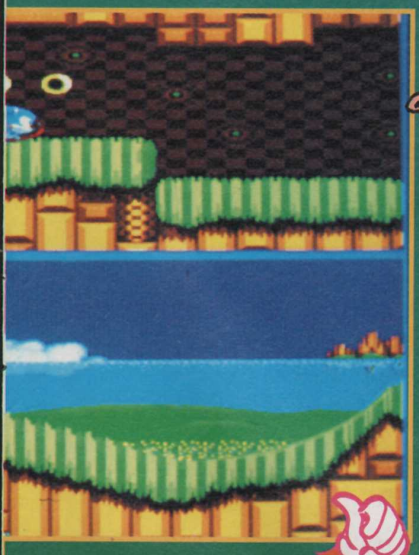
L'eau monte et il est temps pour notre hérisson bleu de trouver la sortie de ce dédale!

A chaque fin de niveau, Sonic et Kitsuné, roulés en boule, tentent de mettre fin à la carrière du sinistre Robotnik.

Sous les cascades, un effet spécial assez réaliste.



Sonic, protégé par un champ de protection bleu, dévale les structures métalliques.



Sonic a choisi la voie souterraine, raflant quantité de bonus, alors que Kitsuné prend un chemin plus classique.

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

Après Terminator II, voici Sonic 2: le retour de la mascotte hyper-speedée! Attendue depuis longtemps par les possesseurs de Megadrive, la cuvée 1992 va-t-elle renouer avec le succès de la première version? Tout porte à le croire. Sonic 2 est beaucoup plus riche. Il contient toute une série de nouveaux robots. De même, il offre plus de petits gadgets... Des pièges un peu plus raffinés que dans la précédente version vous compliquent la tâche... Sega a également entendu les critiques des accros du joypad, qui finissaient le jeu en un rien de temps. Cette version est plus dure, beaucoup plus dure! Sonic 2 reste cependant un mythe: on retrouve les éléments de base de la première version, de la vitesse supersonique du hérisson aux bonus dans tous les sens ! Mais il apporte également plus de liberté dans les façons de parvenir jusqu'à la fin des niveaux. Il y a en effet toujours deux ou trois chemins parallèles possibles. Mais le plus attendu reste sans conteste le mode deux joueurs, véritable prouesse technique qui permet aux deux compères de filer à des vitesses ahurissantes pour le meilleur ou pour le pire. Ayant réussi le pari d'innover et de corriger les principales critiques de la première version tout en restant fidèle à son esprit originel, Sonic 2 conserve son statut de Mega Hit, à posséder d'urgence et à conserver précieusement.

EDITEUR : SEGA
PRIX : N. C.
DISPONIBILITE : 24 NOVEMBRE
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : OK

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 44%

Seules les indications essentielles sont présentes, mais, en guise de présentation, vous n'avez droit qu'à quelques secondes de certains niveaux!

GRAPHISMES 91%

Même style que l'épisode précédent, des graphismes clairs et hauts en couleur.

ANIMATION 88%

Beaucoup plus de gesticulations hyper-Sonic dans tous les sens pour notre héros, du ruban torsadé aux bumpers!

BANDE-SON 78%

Banale et décevante.

JOUABILITE 92%

Le hérisson bleu est toujours le plus speed de toute l'histoire des jeux vidéo!

DUREE DE VIE 87%

La difficulté renforcée et le mode deux joueurs augmentent la durée de vie.

INTERET 92%

Malgré quelques fausses notes et après avoir corrigé les points noirs précédents, la magie de Sonic est intacte.

REVIEW

SH MISS

Un journal allemand vient de commencer la publication de documents restés secrets depuis la Première Guerre mondiale. Ces carnets du baron Vert sont une mine de renseignements sur les activités de l'aviation, tant alliée qu'allemande. Il semble que ce baron Vert n'est autre que le frère jumeau du célèbre baron Rouge. Ce dernier, jaloux et peu désireux de partager sa popularité, l'aurait fait interner dans un hopital psychiatrique. Mais voici quelques extraits. "...Ach so! Au mois d'août 1916, l'aviation alliée vient d'être remaniée et accueille de nouvelles recrues, notamment des pilotes issus de la R.A.F. anglaise. Quatre missions leur sont proposées: un duel aérien contre un de nos "wunderbar" avions, une mission de bombardement à partir de photos aériennes, un combat contre deux de nos "wunderbar" pilotes, dont mon "schwein" de frère, ou encore attaque en piqué contre une colonne de chars, de camions ou contre des bunkers. Bien sûr, ces missions sont compliquées par la présence de notre "wunderbar" DCA. Les pilotes alliés qui ont réussi leurs missions acquièrent de meilleures connaissances en pilotage, résistance, précision de tir... Ils en auront besoin pour les missions suivantes car elles deviennent de plus en plus dures!

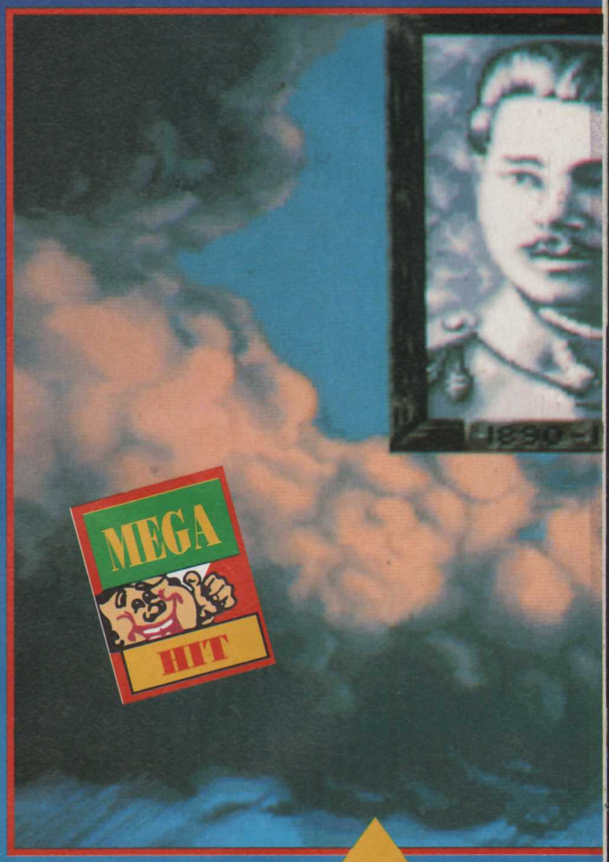
L'existence du baron Vert n'est pas avérée. Selon certains historiens, le baron Vert ne serait autre que le Masque de fer, d'autres pensent qu'il ne peut s'agir que du Grand Schtroumpf.

MISSION BOMBARDEMENT : COMMENT LA RÉUSSIR

Avant toute chose, il faut faire très attention à la photographie de reconnaissance qui vous est montrée au début. En vol, il faut se repérer par rapport aux routes. Attention cependant à ne pas aller trop vite car l'objectif est très rapidement dépassé.
Pour la mission de bombardement du pont, il faut piquer modérément au niveau de la maison avec une croix rouge sur le toit. Dès que les trois batteries de DCA apparaissent dans le haut de l'écran (attention, il y en a deux d'un côté de la rivière et une de l'autre, légèrement décalée), il vous faut piquer en faisant attention aux schnarpels (éclats d'obus de la DCA) tout en lâchant deux chapelets de bombes. Remonter aussitôt, et normalement, c'est "in die tache"!

L'adversaire refait un passage au-dessus de votre appareil en flammes!

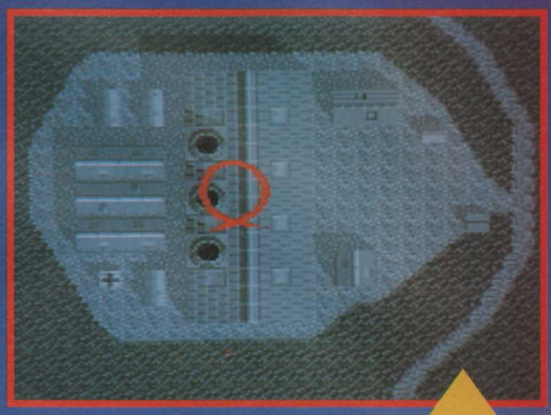
Après un voyage à haute altitude pour éviter la DCA, vous piquez sur l'objectif.



Maurice Leblanc tombé au combat...

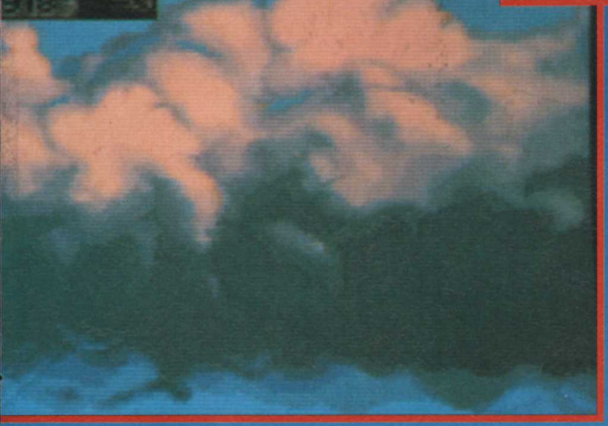
Si votre vitesse est trop basse à haute altitude, vous risquez de tomber en chandelle. Le programme fait alors tourner le décor autour de vous à une vitesse vertigineuse, en même temps que le sol se rapproche au fur et à mesure de votre chute.

KY SION



Avant chaque mission de bombardement, on vous montre une photo de votre objectif. Observez-la bien, les différents repères vous permettront de ne pas rater votre cible.

Attaque en rase-mottes.



Lorsque vous tournez, les virages sur l'aile sont très bien réalisés.

Attaque d'un convoi.

COMMENTAIRE

BANANA SAN

Malgré toutes ses qualités, je trouve qu'il manque à Sky Mission, qui porte aussi le nom de Wings II, une série d'options qui auraient rendu le jeu encore plus passionnant. L'absence d'indicateur de vitesse m'a gêné. L'avion décroche très vite à basse vitesse, et il n'y a aucun moyen de la mesurer, à part écouter le ronronnement du moteur. Mais celui-là est souvent couvert par la musique! La gestion des collisions avec l'adversaire est parfois douteuse. Il arrive souvent qu'on ait l'impression d'avoir évité un adversaire en virant sur l'aile mais qu'au dernier moment le programme décide qu'il y a collision. Un avion allemand qui fonce vers vous doit être évité très, très tôt. Les bruitages sont assez moyens (impacts des balles sur l'avion, explosions...) et la musique, nulle. Je trouve dommage qu'on ne puisse pas choisir de piloter des avions aux possibilités différentes ou de voler en escadrille. L'idée de proposer plusieurs pilotes est très bonne mais en pratique, c'est peu intéressant: ils ont quasiment tous les mêmes capacités! Enfin, je trouve regrettable que tous les pilotes viennent de la R.A.F. alors que lors de la Première Guerre mondiale, les avions les plus nombreux dans le ciel étaient français (cocorico!).

REVIEW

EDITEUR : NAMCO
PRIX : F
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE/MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 5
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : OK

1 JOUEURS | CARTOUCHE

COMMENTAIRE

KANEDA KAN

L'utilisation du mode 7 est impressionnante. Le sol défile à toute vitesse et "zoome" rapidement lorsque l'avion pique du nez. Les montagnes dans le fond scrollent dans un sens différent, ce qui renforce l'impression de réalisme. Jeu d'arcade avant d'être une simulation, Sky Mission est séduisant par la facilité avec laquelle on pilote l'avion. Pas besoin de longues heures d'entraînement ni d'avaler une cinquantaine de pages d'un manuel: dès la première minute, on rivalise avec les petits-z-oiseaux-dans-le-ciel. Les commandes se réduisent à quatre boutons: frein, accélérateur, mitrailleuse et bombes. Le jeu est facile et on prend plaisir à voler! On peut sauvegarder sa progression grâce à des codes. La difficulté est progressive et plus on avance dans les missions, plus il faut se cramponner à son manche à balai: vos adversaires enchaînent toutes sortes de manœuvres de fuite qui vous empêchent de les coincer plus d'une demi-seconde dans le collimateur.

Vous prenez en chasse un appareil ennemi. Il zigzague pour tenter de vous échapper. Si vous réussissez à vous placer à une distance suffisante pour qu'il soit à portée de vos mitrailleuses Lewis, c'en est fait de lui.

PRESENTATION	**13%**
Pas de présentation et des écrans qui manquent d'informations (vitesse, altitude...).	
GRAPHISMES	**88%**
Les sprites des avions sont très bien réalisés mais le sol est un peu monotone.	
ANIMATION	**95%**
Fluide, rapide, elle est quasi parfaite.	
BANDE-SON	**40%**
Décevante.	
JOUABILITE	**97%**
Très Jouabile, et même très très joubile, voire complètement joubilable!	
DUREE DE VIE	**83%**
Les missions sont un peu répétitives même si elles deviennent de plus en plus dures: les tanks remplacent les camions, qui cèdent la place aux bunkers...	

INTERET 93%

Malgré l'absence de quelques options qui eussent été bienvenues, cette simulation de vol/action fait partie des cartouches à posséder.

OFFRE EXCEPTIONNELLE

POUR L'ACHAT DE TOUT LOGICIEL, CONSOLE ET ACCESSOIRES* NINTENDO, RALLYE T'OFFRE EN EXCLUSIVITE UN PIN'S DU Club Nintendo®

BATTERIE ET SON CHARGEUR POWER CLIP
Permet une autonomie de 7 heures de jeu.
169F

LOUPE ECLAIRANTE NIGHT SIGHT
Agrandit l'écran de votre GAME BOY et vous permet de jouer dans le noir (ne gêne pas l'accès et le changement des cartouches de jeux).
89F

MALLETTE DE TRANSPORT ASCII CARRY ALL **95F**
Permet de ranger le GAME BOY, vos logiciels, votre loupe éclairante, les écouteurs et cordons.

ADDAM'S FAMILY **265F**

MICKEY MOUSE **265F**

TORTUES NINJA 1 **159F**

*Offre valable sur les accessoires présentés dans cette page.

Dans ton hypermarché

RALLYE

mon allié dans la vie!

REVIEW

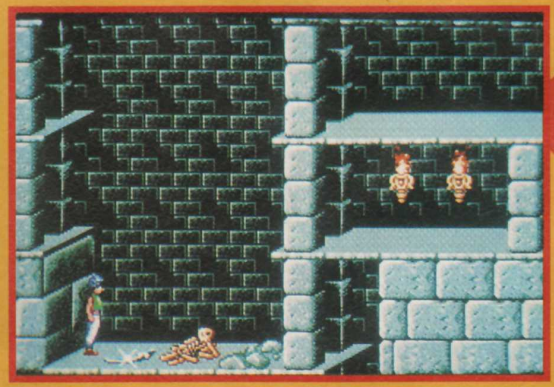
PRINCE of

Le créateur de Prince of Persia s'appelle Jolan Mechner. Son premier grand jeu fut Karatéka, titre célèbre pour son système d'animation très détaillée. Dans P.O.P, on retrouve cette même technique qui donne un caractère très réaliste aux graphismes. Le secret de Jolan Mechner est pourtant simple: par l'intermédiaire d'une caméra reliée à un ordinateur, il a filmé son frère effectuant tous les mouvements possibles. Il a ensuite superposé le plan de dessin et les photos digitalisées de chaque mouvement, pour dessiner chaque sprite du personnage principal. Malgré le fait qu'il a été adapté sur presque toutes les machines, il n'a pas perdu un poil de son interêt! Le scénario, vous le connaissez déjà, c'est la célèbre recette de la fiancée enlevée par des vilains-grands-méchants. Si l'on ne tient pas compte d'un petit manque de maniabilité, cette version est certainement la plus complète. Des options ont été rajoutées: vous pourrez sauvegarder vos parties à chaque début de niveau, grâce au back-up RAM du Mega CD, et vous pourrez dorénavant choisir la vitesse de votre déplacement et celle des combats. L'utilisation des boutons A et B vous sera également utile: l'un vous servira à ramasser les objets, et l'autre à vous hisser aux étages supérieurs. Bien entendu, les salles secrètes sont toujours présentes. Je vous conseille donc de sauter un petit coup à chaque tableau: s'il y a des trappes ou des dalles branlantes, elles trembleront légèrement. Vous pourrez ainsi les repérer aisément.

Un menu vous accueille: il est possible, entre autres, de continuer une partie sauvegardée.

Le palais regorge de salles secrètes où vous attendent diverses boissons magiques.

Et tchac! Voici le terrible sort que vous réserve le Sultan.



Emparez-vous du sabre: il vous servira à occire les sbires du sultan.

A n'importe quel moment, vous pouvez faire appel au tableau d'options.

COMMENTAIRE

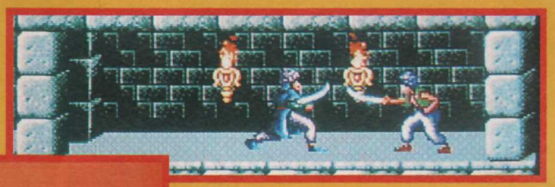
DOUGLAS

Ouf! enfin un bon jeu d'action-aventure sur Mega CD! On commençait à s'inquiéter car, malheureusement, tous les bons jeux sortis au Japon ne sont toujours pas importés en France, pour une simple et bonne raison: ce sont des jeux d'aventure (assez bons, d'ailleurs)! Egal à lui-même, Prince of Persia est toujours aussi bien réalisé: il est beau, possède une animation irréprochable et une musique fabuleuse (normal pour du CD). Le jeu est de plus doté d'une floppée de nouvelles options. Un regret pourtant: j'aurais aimé voir des décors dignes de la version Super Famicom.

PERSIA

Le grand saut... aucune erreur n'est permise.

Montez sur la plate-forme en haut à gauche pour déclencher le mécanisme de la porte.



Dommage que vous ne puissiez entendre les sabres s'entrechoquer.

En fait de palais, c'est une véritable boucherie que vous devrez traverser.

COMMENTAIRE

MORGAN

Enfin, les bons jeux débarquent sur Mega-CD. Prince of Persia en est la preuve flagrante. Disposant déjà d'une grande renommée, cette version est à mon avis la meilleure. J'admets cependant que le manque de couleurs fait cruellement défaut par rapport à la version SFC. Mais qu'importe, ce jeu est vraiment passionnant! La présence d'options donne dailleurs un plus non négligeable à la qualité de ce produit. Un bon point également à la bande-son, qui évoque joliment l'ambiance persane. Bravo Sega, on commençait à s'inquiéter!

EDITEUR : SEGA
PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 1
SAUVEGARDE : AVEC RAM
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : ASSEZ BON

1 JOUEURS | CD-ROM

PRESENTATION	81%
Sympa, mais pas vraiment d'images animées. En revanche, un tableau d'options vous accueille.	
GRAPHISMES	88%
Très fin, très simple, c'est bien!	
ANIMATION	94%
Une splendeur de souplesse! C'est le point fort du jeu.	
BANDE-SON	87%
Très jolie, mais les 16 voies du Mega CD ne sont pas toutes exploitées.	
JOUABILITE	91%
Les options et les sauvegardes vous permettent de moduler la jouabilité à votre goût.	
DUREE DE VIE	89%
Le jeu est long, mais vous finirez par en venir facilement à bout.	

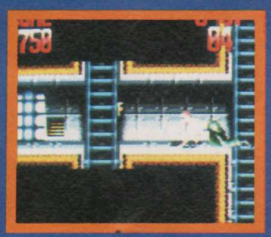
INTERET 94%

Mr Sega, vous êtes dans la bonne voie.

MEGADRIVE REVIEW

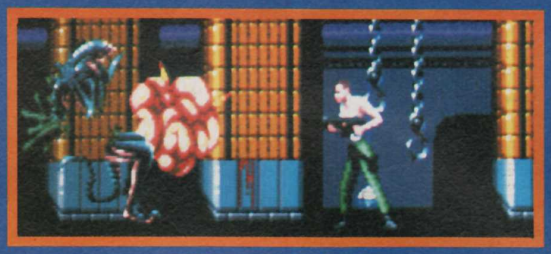
Essayez d'imaginer l'état dans lequel vous seriez après avoir reçu une douzaine de coups dans un estomac au fond duquel vous auriez engouffré auparavant une petite douzaine de milkshakes banane et autant de cheeseburgers... pas très cool! Mais ceux qui connaissent Alien savent que se sentir un peu secoué et mal en point n'est rien par rapport à ce qui attend les pauvres pensionnaires d'une planète carcérale des temps futurs. Voici, bien sûr, Alien 3 avec, indispensable au cocktail détonant, Ripley.

Les possesseurs de Megadrive sont invités à ce sinistre rendez-vous puisque sort l'incontournable adaptation d'"Alien 3" sur Megadrive. Comme il n'y avait pas, dans le film, d'armes dévastatrices, le 20th Century Fox a autorisé Acclaim à inclure toutes les armes du précédent épisode dans ce jeu. Armée jusqu'aux dents, Ripley va devoir se frayer un chemin au travers des différents niveaux infestés d'immondes Aliens et ce, dans le but de trouver et délivrer ses amis prisonniers. Munitions, énergie et unités de temps n'attendent que d'être récupérées sur son parcours mais la priorité reste de récupérer tous les prisonniers et de trouver la sortie avant que le temps imparti ne se soit écoulé.



COULOIRS ET CHEMINEES

Pour parvenir à atteindre certains prisonniers, Ripley est obligée d'emprunter des couloirs de ventilation. Les Aliens se dissimulent au détour des couloirs, ou sur les échelles. Voilà qui justifie l'utilisation des grenades et la possibilité de jeter des coups d'œil sur l'écran de contrôle du détecteur de mouvement. Quoique la prudence soit de rigueur dans ces espaces confinés, n'oubliez jamais que le temps passe...

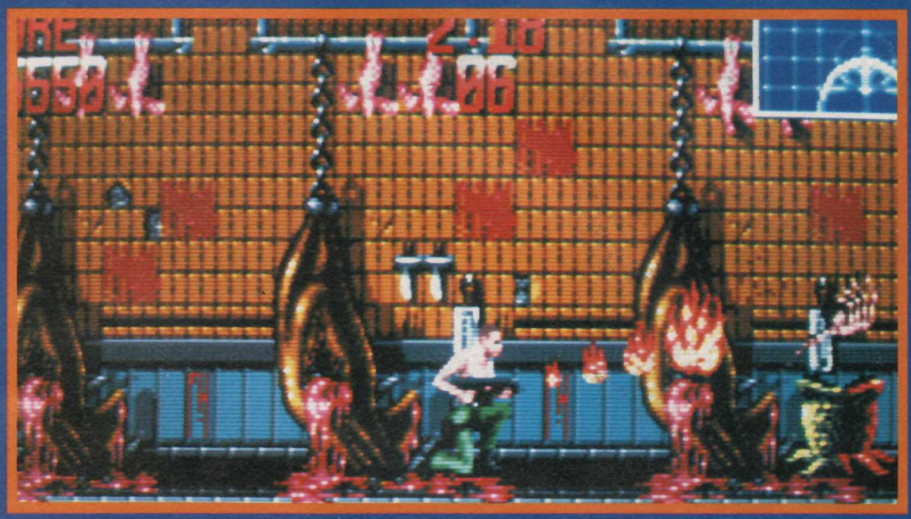


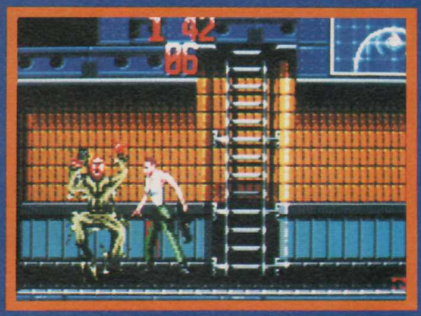
TIR A VUE

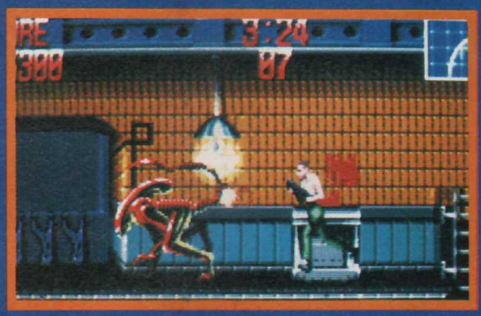
Un nombre incroyable d'Aliens espèrent faire des tripes de Ripley le nid d'amour de leur rejeton. Cette dernière est équipée comme un régiment de marines! En expérimentant ces armements, le joueur sera à même d'utiliser telle ou telle arme dans une situation donnée:

PULSE RIFLE

C'est le bon vieux fusil-mitrailleur des familles.
Parce qu'il faut plus d'un pruneau pour faire reculer les plus gros Aliens, les munitions baissent à vue d'œil, alors soyez toujours à la recherche des chargeurs qui l'alimentent.

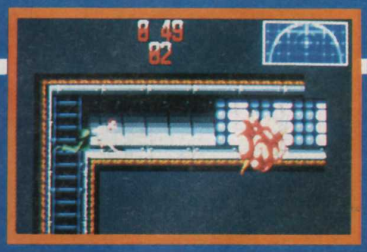






▲ *Retourne d'où tu viens, sale porc!*

ALI



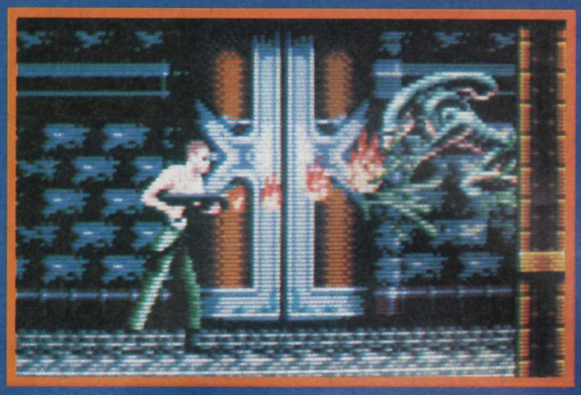
GRENADES

Cette arme réclame un jugement d'une extrême finesse lors de son utilisation. Ce ne sera pas une arme à utiliser pour un coup réflexe mais elle s'avérera efficace dans les conduits de ventilation.

LANCE-MISSILES

A économiser pour faire face aux plus gros Aliens, le lance-missiles est l'arme la plus puissante du jeu. Il suffit d'un seul coup pour expédier un Alien en enfer ! Cette arme est aussi particulièrement efficace pour faire sauter les portes.

▲ *Quelques vilains rescapés de plus pour Ripley.*



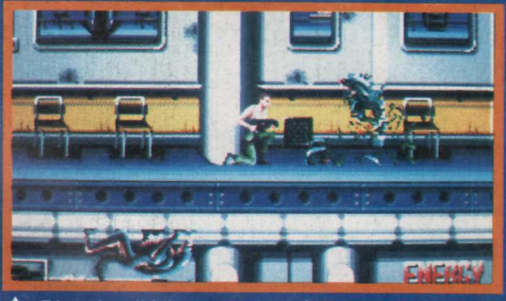
LANCE-FLAMMES

Le lance-flammes peut être utilisé dans les mêmes circonstances que le fusil-mitrailleur, quoiqu'il possède une portée un peu plus grande. Il fonctionne particulièrement bien contre les nids d'Aliens et leurs occupants.

COMMENTAIRE

RICH

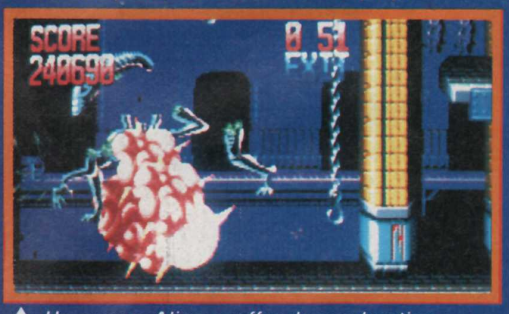
Alien 3 impressionne immédiatement avec ses graphismes menaçants et sombres à souhait, ses scrollings en parallaxe époustouflants et son excellente animation. La musique est également superbe bien que parfois inappropriée, et les bruitages des tirs sont fort plaisants. La jouabilité est toute aussi impressionnante que les graphismes et le son. Le jeu est relativement difficile (particulièrement dans le mode Normal et le mode Hard) avec un chronomètre angoissant et des Aliens plus gourmands que jamais. Le seul reproche que je puisse faire à Alien 3 est que le style de jeu ne varie pas assez de niveau à niveau, il est à chaque fois question de trouver où se cachent Aliens et prisonniers. Le jeu devient très vite un parcours qui doit être appris par cœur pour arriver dans les temps à la sortie salvatrice. Avec quelques petits "plus", Alien 3 aurait sans aucun doute reçu un Méga-hit. Tel quel, quoiqu'imparfait, Alien 3 reste un excellent jeu de combat/exploration. Je vous recommande vivement de vous y intéresser dès sa sortie.



▲ *Biscuits d'Alien pour le thé...*

▲ *... ou peut-être un excellent barbecue!*

▲ *Tout le plaisir de blaster avec Ripley.*

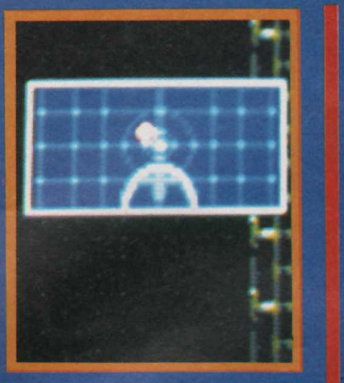


▲ *Un pauvre Alien souffre de combustion spontanée.*

E N 3

HANTISE DU MOUVEMENT

Si vous avez vu les films, vous êtes déjà familiarisé avec cet objet: le détecteur de mouvement! Il localise aussi bien les Aliens que les prisonniers. Les Aliens sont représentés par un flash bleu, les prisonniers sont identifiés grâce à un blip rouge. Cet avertissement permet à Ripley de choisir l'armement approprié.



DU SEL SUR LES BLESSURES

Si le temps touche à sa fin avant que Ripley ait rempli sa mission, le rideau tombe sur les condamnés. Ils sont à la merci de leur gardiens Aliens. Cela signifie aussi que Ripley doit recommencer la mission. Histoire de passer du sel sur les blessures, les programmeurs ont inclus une séquence montrant ce qu'il advient des malheureux abandonnés par Ripley. Ce n'est pas seulement un pied de nez à l'intention du joueur mais aussi un bon moyen de connaître la position des prisonniers oubliés par Ripley, de façon à savoir où aller chasser la fois suivante.

COMMENTAIRE

ROB

La preview était déjà impressionnante mais les finitions apportées par les programmeurs rendront meilleur le jeu. Les photos d'écran montrent objectivement la qualité graphique du produit. Je n'ai pas encore vu le film, mais du jeu émane une véritable ambiance de désespoir et d'angoisse avec des décors et des sprites magnifiques. L'animation est une réussite et rend parfaitement l'atmosphère du cinéma. Celle du personnage de Ripley est particulièrement réaliste. C'est à ce niveau que bien des jeux ont échoué, préférant accorder de l'importance à l'apparence au détriment de la qualité de jeu elle-même. Heureusement, cette qualité de jeu est ici supérieure encore aux graphiques. Bien que le changement d'arme soit quelque peu difficile à maîtriser au début du jeu, cela devient progressivement une seconde nature que de faire le bon choix au bon moment. L'ajout du chronomètre apporte au jeu cette atmosphère d'excitation frénétique qui a fait le succès des films. Certains détails, comme le fait de pouvoir tirer dans toutes les directions ou encore de ramper dans les couloirs de ventilation font que vous retrouverez toutes les sensations de stress et de suspense que vous attendez. Pour parachever le tout, il y a dans le jeu des effets d'atmosphère fantastiques, en particulier le bruit des armes, reproduit à la perfection. Ma seule critique, relevant d'ailleurs d'une question de goût, portera sur la musique qui parfois n'est pas vraiment adaptée à l'ambiance générale du jeu. Peut-être que quelques morceaux des Cure auraient trouvé bonne place dans la bande-son! Cela mis à part, Alien 3 réunit toutes les qualités qui font d'un jeu un grand classique.

▲ *Un Alien se prépare à bondir.*

▲ *Nous n'aurions jamais dû manger ces plats de nouilles!*

EDITEUR : ACCLAIM
PRIX : E
DISPONIBILITE : OCTOBRE
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : OK

PRESENTATION 88%

Toutes les options habituelles, y compris une configuration du paddle.

GRAPHISMES 93%

Un décor de fond suintant de désespoir et de tristesse. Personnages animés magnifiquement, fluidité parfaite.

BANDE-SON 89%

Le bruit des armes est bien rendu mais certains airs sont un peu trop "doux" et ne correspondent pas à l'atmosphère.

JOUABILITE 90%

Prendre l'habitude de diriger Ripley est aisé. Déroulement du jeu fluide et réponse aux commandes parfaite.

DUREE DE VIE 86%

Les niveaux de difficulté et l'absence de système de mots de passe confèrent à ce jeu une durée de vie des plus importants.

INTERET 89%

Un excellent jeu de plates-formes avec tout ce que vous pouvez en attendre: du suspense et du sang.

un nouveau

GAME'S

Le plus grand choix de jeux

JEUX POUR MICRO
JEUX ÉLECTRONIQUES
JEUX TRADITIONNELS
JEUX NINTENDO
SEGA / ATARI
JEUX DE ROLES

à

LILLE

GRAND PLACE

Immeuble la Voix du Nord

le 23 octobre 1992

GAME'S

un nouveau

Le plus grand choix de jeux

JEUX POUR MICRO
JEUX ÉLECTRONIQUES
JEUX TRADITIONNELS
JEUX NINTENDO
SEGA / ATARI
JEUX DE ROLES

CAGNES-SUR-MER
7, bd Kennedy
Tél. 93 22 55 21

LYON LA PART-DIEU
Centre commercial
Tél. 78 62 70 30

ST-QUENTIN-YVELINES
Centre commercial
Tél. 30 57 13 43

VELIZY 2
Centre commercial
Tél. 34 65 18 81

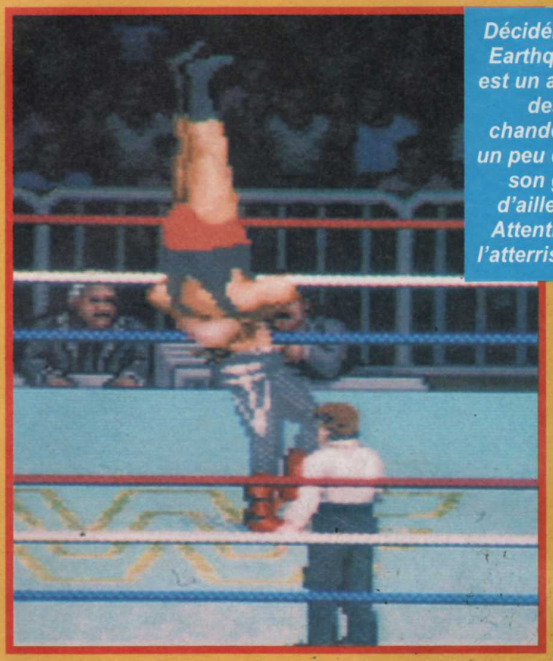
PARLY 2
Centre commercial
Tél. 39 55 19 20

Toutes les vedettes américaines sont présentes dans WWF Super Wrestlemania. On regrette l'absence d'Ultimate Warrior.

SU WRESTLE

WWF Super Wrestlemania est un jeu de catch dans lequel vous allez pouvoir retrouver toutes vos brutes favorites. Les catcheurs les plus bestiaux sont présents: le Fossoyeur, Sid Justice, Macho Man, Ted Dibiase Typhoon et Earthquake, Animal et Hawk, Jake the Snake, sans oublier, bien sûr, le phénoménal géant blond, Hulk Hogan. Une jolie brochette de monsieurs Muscle prêts à tout pour remporter la victoire. Seul ou avec un ami, vous allez pouvoir participer à des combats de catch où tous les coups sont permis. Coups de poing, coups de pied, souplesses arrière, projections, coups de coude, coups de tête, on s'y croirait! Et il faut les voir en effet, ces gros mastodontes, courir d'un bout à l'autre du ring, prendre leur élan dans les cordes et effectuer un double coup de pied sauté en plein dans l'abdomen de l'adversaire. On ne rigole pas sur un ring de catch. Si votre adversaire est à terre, pas de fair play qui tienne, c'est une bonne occasion de le terminer à grands coups de savate, ou bien tout simplement de se jeter dessus de tout son poids pour l'écraser. Parfois, l'action est tellement violente qu'elle déborde même le ring. N'hésitez pas alors à vous battre, car tant que l'arbitre n'a pas compté jusqu'à dix, le combat continue. Dans WWF Super Wrestlemania, vous pouvez faire un combat un contre un ou en équipe. Dans ce cas, mieux vaut ne pas se frotter dès le début à des équipes de lascars comme Typhoon/Earthquake ou Hawk/Animal: lorsqu'ils sont ensemble, ces gaillards font des ravages! Enfin, il existe une manière idéale pour faire une partie de catch ultime: la série des "survivors" (Royal Rumble pour les intimes). Deux groupes de catcheurs s'affrontent jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus sur le ring. Ça c'est du catch!

Sur le ring ou dans la salle, le combat continue! Faites attention au temps, car si l'arbitre compte jusqu'à dix, c'est la disqualification.



Décidément, Earthquake est un adepte des chandelles, un peu contre son gré d'ailleurs. Attention à l'atterrissage!

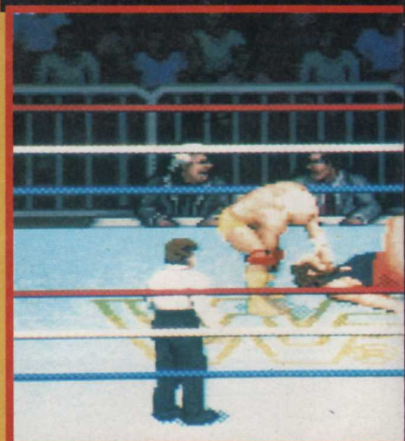
Eh oui! c'est le saut de l'ange! Avec Typhoon comme carpette, Macho Man ne risque pas de se faire mal en atterrissant.

COMMENTAIRE

ROBBY

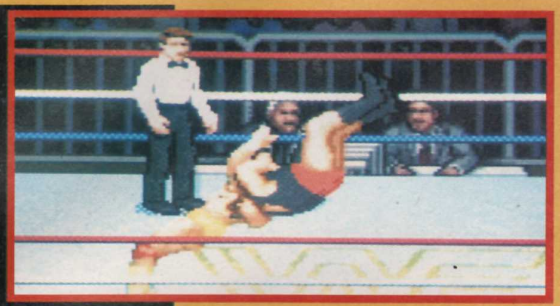
N'ayant pas la carrure d'Hulk Hogan, j'ai évidemment éprouvé beaucoup de plaisir à affronter Marc par combattant de catch interposé. Les nombreux mouvements et prises que peuvent effectuer chaque joueur sont très réalistes et l'ambiance devient rapidement euphorique et passionnée après quelques minutes de jeu. J'ai beaucoup aimé le tournoi à quatre joueurs, dans lequel deux amis peuvent affronter deux joueurs gérés par la console. C'est bien sûr ce type de partie qui assurera sa longévité à la cartouche. Ce jeu de simulation est une bonne exploitation des superstars du catch américains.

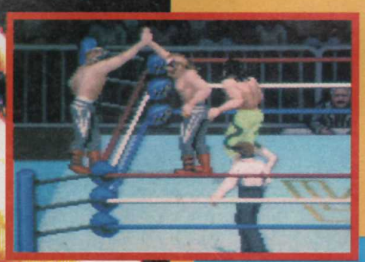
Ouch! Typhoon passe un mauvais quart d'heure face à l'Animal. Ça ne sert à rien d'être lourd quand on n'arrive pas à esquiver les coups de son adversaire.



SUPER WRESTLEMANIA

Très belle souplesse arrière de la part de hulk Hogan! Il faut le faire pour soulever une grosse masse comme Earthquake.





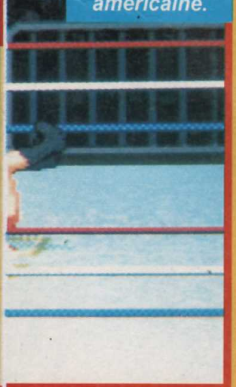
L'Animal est en mauvaise posture face à Jake the Snake. Il préfère passer la main à son frère d'arme, Hawk.

Et une projection, une! Hulk Hogan est en forme. Il faut dire qu'il a été la plus grande vedette de catch américaine.

TIP !

LES SECRETS D'UN BON CATCHEUR

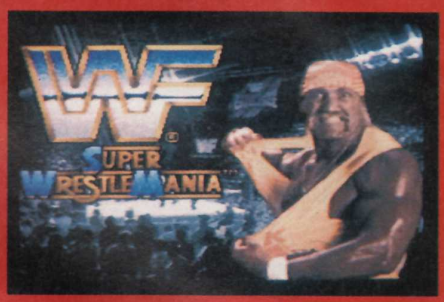
Pour gagner à Wrestlemania, il existe un moyen très simple, et ce quel que soit le niveau de difficulté. Il suffit d'éviter le contact et de frapper rapidement son adversaire à coups de pied ou de poing jusqu'à ce qu'il tombe. Une fois à terre, sapez-lui sa condition physique à coups de talon et recommencez l'opération dès qu'il se relève. La méthode manque de panache, mais elle est efficace.



Le pauvre Typhoon sert de trampoline à Hulk Hogan! Avec un ventre pareil, c'est parfait, le géant blond semble s'amuser comme un fou!

MARC

WWF Super Wrestlemania est un bon jeu de catch et, de plus, c'est le seul disponible sur la Super Nintendo. Pour ceux qui s'intéressent un peu à ce sport brutal (qui ressemble en fait davantage à une pièce de théâtre mouvementée qu'à un sport, car tout y est orchestré dès le début), on retrouve dans ce jeu les grosses vedettes américaines du genre. Ça fait du bien de pouvoir se retrouver dans la peau de ces grosses brutes. Le jeu est maniable et les coups disponibles permettent de faire des combats de catch assez réalistes. Dommage que le jeu soit si facile à terminer, même en mode Hard. Enfin, si vous jouez avec un copain, Wrestlemania est un bon jeu de combat, très amusant.



EDITEUR : LJN
PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : —
SAUVEGARDE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : BON

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 85%
Les prises sont expliquées dans le manuel avec les photos des superstars.

GRAPHISMES 70%
Les couleurs sont ternes, mais les personnages sont assez ressemblants.

ANIMATION 80%
Les mouvements des catcheurs sont coulés et le scrolling horizontal correct.

BANDE-SON 70%
Il n'y a pas de musique mais des bruitages convaincants qui donnent une bonne ambiance à ce jeu de combat.

JOUABILITE 85%
Les prises sont nombreuses et faciles à réaliser.

DUREE DE VIE 80%
Cette note n'est valable que si vous jouez à deux. En solitaire, il est trop facile.

INTERET 80%

WWF Super Wrestlemania est un bon jeu de catch. Il permet de faire de bonnes empoignades entre copains. Uniquement valable en mode deux joueurs.

ATOMI RUNNE

Lorsque l'histoire rejoint le futur, cela donne Atomic Runner, un shoot-them-up original et violent! Au temps des pharaons, une colonie d'aliens débarqua sur Terre et offrit aux pharaons des pouvoirs divins. Quelques siècles plus tard, ces aliens revinrent revendiquer le droit de s'installer sur notre planète. Chelnov, le héros, doit se battre seul contre ces hordes d'extra-terrestres. Equipé d'une armure légère, il se lance à leur attaque à travers les sept niveaux du jeu. L'Egypte, la jungle, le laboratoire atomique, la Sibérie et New York sont les jalons de son périple à travers les niveaux. Un boss de fin de niveau, de taille démesurée et à l'apparence d'un dragon cracheur de feu, termine chaque niveau. Le challenge semble perdu d'avance lorsque surgissent les premiers aliens pleins de haine. En tirant sur les torches du décor et sur certains aliens volants, Chelnov peut échanger son ridicule pistolet laser qu'il possède au début du jeu contre des armes hyperpuissantes. Grâce aux bonus de puissance, il augmente la portée de tir de son arme, et devient quasiment invulnérable. Problème: les aliens lui tombent dessus à bras raccourcis. Pour éviter les attaques par-derrière, le héros a la possibilité de se retourner ou d'exécuter des sauts périlleux. A la manière de Mario ou de Sonic, il peut tuer ses adversaires en leur sautant dessus. Mais, comme dans tous les shoot-them-up, le personnage ou l'engin dirigé par le joueur est toujours en mouvement. Le scrolling est continu et il n'est pas question de s'arrêter pour souffler un peu.

Les sprites des monstres sont superbes, comme peut en témoigner ce dragon chinois. Le personnage n'est pas mal non plus. Ses mouvements sont détaillés et les figures acrobatiques qu'il exécute sont dignes d'un gymnaste russe.

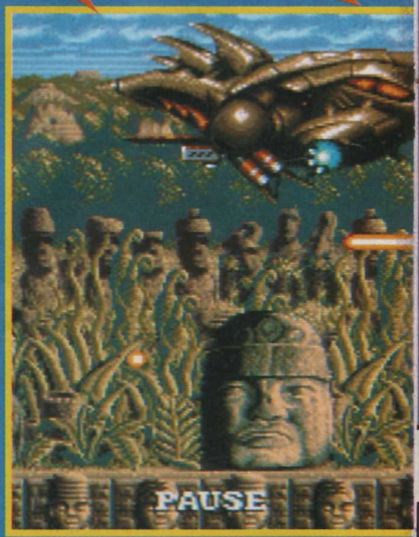
Un laser d'une telle puissance constitue un allié efficace. Malheureusement, cette arme est inutile contre les gros costauds qui se cachent derrière leur bouclier (les lâches!).

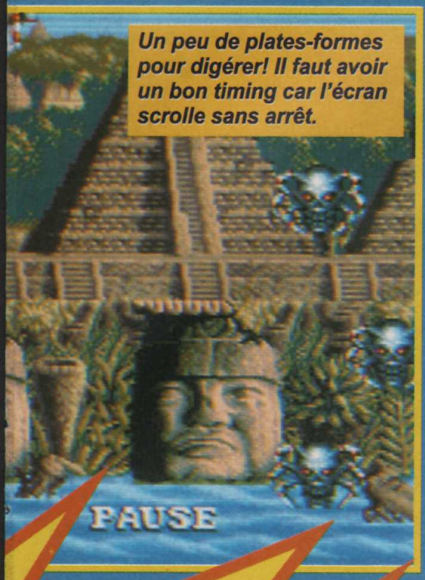
COMMENTAIRE

DOGUY

Lorsque Axel m'a présenté Atomic Runner, il m'en a parlé comme d'un shoot'em up. "Un de plus", me suis-je dit. J'ai donc été plutôt surpris de découvrir qu'il ne s'agissait pas d'un clone de Thunderforce, mais d'un jeu original doté de graphismes soignés. Je trouve qu'il se rapproche assez de certains titres sur micro où l'habileté et l'astuce remplacent la force brutale. En tant que fan de Spriggan, j'avoue que ce style de jeu où la moindre erreur s'avère fatale a vraiment tendance à me frustrer. Mais je pense qu'il plaira à tous les joueurs aux nerfs d'acier qui apprécient l'action "intelligente". Quant à moi, je retourne à mon Spriggan !

Ces bras géants peuvent être détruits si vous tirez dessus. Mais vous n'avez pas toujours le temps d'ajuster votre tir. Il reste une solution: prenez votre élan et sautez par-dessus.





Un peu de plates-formes pour digérer! Il faut avoir un bon timing car l'écran scrolle sans arrêt.

Cette immense statue précolombienne n'a pas les deux pieds dans le même sabot. Elle se déplace lentement vers vous. Vous devez passer d'une plate-forme à l'autre en rebondissant sur sa tête. Elle crache une dizaine de petits monstres qui sont assez difficiles à abattre.

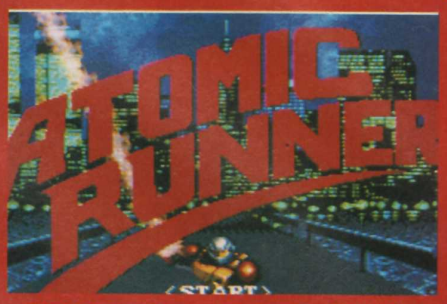
Le premier big boss n'est pas trop méchant. Il suffit de se placer à l'extrême gauche de l'écran et de sauter au moment où il étire sa tête télescopique. Prenez garde à son lance-flammes.

Le troisième monstre de fin de niveau doit être descendu très rapidement. Car il ne vous laissera pas le temps de recharger votre arme! Le laser ou les boules de feu sont idéaux pour lui faire sauter la cervelle.

COMMENTAIRE

AXEL

De nos jours, il est difficile de trouver des shoot-them-up originaux et qui changent des sempiternels combats aériens. Atomic Runner, sans vraiment révolutionner le genre, offre un intérêt grandement satisfaisant. Graphiquement, ses décors sont de toute beauté, le tout soutenu par une bande-son digne des meilleures compositions musicales. Le fait que le héros puisse se retourner et combattre les ennemis qui lui tombent dessus par surprise n'est pas pour me déplaire. Cela donne une plus grande variété aux combats. Toujours en mouvement, l'action, nerveuse et rapide, devient rapidement incontrôlable si vous n'avez pas fait le bon choix des armes. Ce shoot-them-up séduira davantage les néophytes que les Banana San de la console, car le challenge est assez facile à relever.



EDITEUR : DATA EAST

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 3 à 5
OPTION CONTINUE : 15 MAXI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 78%

Une série d'options permet de paramétrer le niveau de difficulté et de reconfigurer les commandes.

GRAPHISMES 80%

Très colorés et finement dessinés, les décors sont de très bonne qualité. Les sprites sont lisibles et assez variés.

ANIMATION 75%

Les mouvements du héros sont bien décomposés, mais cela donne l'impression qu'il fonctionne au ralenti.

BANDE-SON 82%

La musique est d'enfer. Les bruitages restent corrects.

JOUABILITE 85%

Excellente. Il est possible de reconfigurer les commandes.

DUREE DE VIE 70%

La difficulté n'est pas insurmontable. Comptez une petite matinée pour arriver au bout.

INTERET 79%

Atomic Runner est un jeu très attachant.

REVIEW

METAL J

2015, la criminalité a encore fait un bond en avant. Sans aller jusqu'à ressembler à Sarajevo assiégée par les forces serbo-croato-slovéno-moldaves, les rues de la cité ne sont guère sûres. Entre les diverses milices qui s'y promènent, armes à la main, les androïdes et les mutants qui hantent son réseau souterrain d'égouts, il ne fait pas bon aller se promener le soir au clair de lune. Cette situation ne pouvait durer éternellement et vous faites partie d'un commando de trois membres, bien décidé à aller remettre un peu d'ordre.
Protégé par une armure, vous parcourez les niveaux en bousculant un peu au passage les divers individus qui voudraient freiner votre progression. Vous vous défendez à coups de poing et de pied. Pour les adversaires plus coriaces, vous pourrez utiliser une arme à feu. Mais attention! vos munitions sont en nombre limité et il vous faudra récupérer des bonus-munition tout au long de votre parcours. Vos forces sont matérialisées par une série de carrés au bas de l'écran. L'élimination d'adversaires vous permet de reconstituer vos forces. A la fin de chaque niveau, vous retrouverez votre véhicule moto-robot qui se transforme en une espèce de Goldorak au moment d'affronter le boss.

Vous retrouverez le boss du pr niveau à la fin du jeu, ainsi que se génères. Détruisez d'abord sa n lette, puis évitez les jets de flar

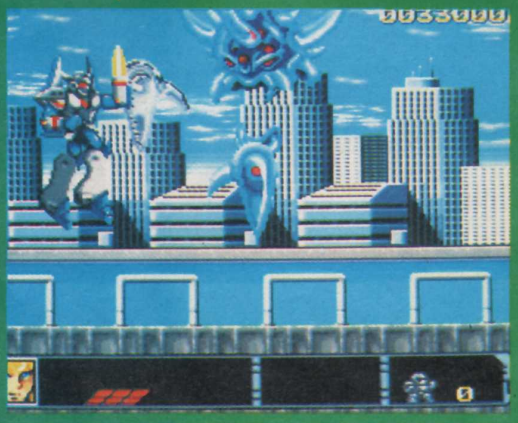
Pour liquider les malabars, il est conseillé d'avoir quelques munitions en réserve.

TIP !

POUR VOUS CONSTITUER UNE PROVISION DE BALLES (QUI VOUS SIMPLIFIERONT LA VIE AU NIVEAU DEUX), FAITES DES ALLERS ET RETOURS AU DÉBUT DU NIVEAU. COMBATTEZ LES DIFFÉRENTS AGRESSEURS ET RÉCUPÉREZ LES BONUS, JUSQU'À CE QUE VOTRE RÉSERVE D'ÉNERGIE SOIT PLEINE ET QUE VOUS AYEZ AMASSÉ 99 MUNITIONS.

Les fanatiques du couteau n'ont qu'une seule idée en tête, le planter dans votre dos!

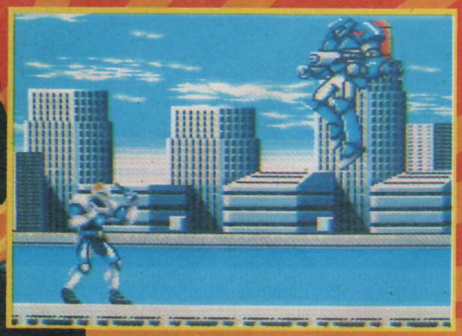
C'est ce qu'on appelle vulgairement un boss de fin de niveau, qui va nous interpréter sa spécialité: la tentative de pulvérisation du héros.



COMMENTAIRE

KANEDA KAN

J'ai bien aimé cette cartouche pour son côté petit jeu sans prétention. Les décors sont simples, mais efficaces et réussis. Les pièges et labyrinthes ne sont pas trop difficiles à éviter et trouver les points faibles des boss ne vous demandera pas des heures de réflexions intenses! Lorsque vous vous êtes transformé en un gigantesque robot, en maintenant la pression sur le bouton de tir, vous bénéficiez d'une puissance bien supérieure. Si vous appuyez jusqu'à ce que la jauge soit complètement remplie, vous disposez d'une sorte de botte secrète: vous traverserez l'écran à toute allure, dévastant tout sur votre passage. Voilà un beat-them-up à réserver aux plus jeunes, c'est-à-dire qu'on peut le finir sans avaler un tube d'aspirine ni recourir à un cheat mode.



Une armée de mutants hante les égouts.

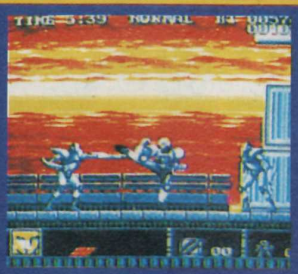
RED JACK : 1,75 m - 72 kg C'est sans conteste le plus intéressant!

HEROS: LE CHOIX

Trois personnages différents vous sont proposés. Presque semblables, ils diffèrent surtout par leur armement. Lorsqu'ils récupèrent leur engin de combat à la fin de chaque niveau, ils se transforment en un super-robot gundamesque.

BLUE JACK : 2,06 m - 153 kg

SILVER JACK : 1,82 m - 68 kg



Ça pourrait être idyllique, presque paradisiaque, avec ce coucher de soleil flamboyant, sans la série d'enquiquineurs qui vont vous tomber dessus à bras raccourcis.

ACK

COMMENTAIRE

BANANA SAN

Ce beat-them-all s'inspire des mangas japonais, avec ses super-héros en armure, ses transformations à la Goldorak et ses monstres sortis d'un mauvais feuilleton nippon! A part sa facilité, je ne vois pas l'intérêt d'acquérir cette cartouche: votre héros réagit lentement, tant pour sauter que pour porter un coup, la musique devient rapidement crispante et les niveaux se suivent et se ressemblent! Excepté quatre bonus, pas de possibilité de s'emparer d'éléments du décor, de projeter vos adversaires... De même, les positions et coups dont dispose votre personnage sont plus que limités: un malheureux coup de pied et un seul coup de poing! Après des cartouches comme Rushing Beat ou SF II, publier un tel jeu ressemble à de la provocation!

EDITEUR : ATLUS
PRIX : F
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 9
OPTION CONTINUE : INFINI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : POUSSIF

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	**21%**
Pas de présentation. Des écrans clairs.	
GRAPHISMES	**88%**
Beaux mais plutôt dépouillés.	
ANIMATION	**64%**
Pas de problème de ralentissement mais une animation poussive.	
BANDE-SON	**34%**
Très laide.	
JOUABILITE	**59%**
Le jeu est facile mais votre personnage répond mal.	
DUREE DE VIE	**40%**
Si vous êtes bon joueur, attaquez directement en mode Hard.	

INTERET 46%

Pour les jeunes amateurs de beat-them-up, qui trouveront là un jeu facile à terminer.

REVIEW

GALA

Fêter ses dix-huit ans est le plus souvent synonyme de débauche, de beuverie et d'ambiance agitée. Et tel était le cas lors de l'anniversaire de la princesse Lucanna, jusqu'à ce qu'intervienne un mauvais dragon nommé Thanatos. Ce dernier, après avoir été emprisonné pendant cent ans, s'est échappé et a juré de prendre sa revanche. Avant que vous n'ayez pu dire "J'ai déjà entendu ça quelque part", Lucanna est enlevée et séquestrée dans le repaire de Thanatos.

Seul espoir pour la princesse: Galahad, un jeune garde à son service. Le roi lui a confié la mission de retrouver sa fille et de sauver le royaume des ténèbres éternelles.

Les possesseurs de Megadrive débutent alors cette quête pleine de dangers. Ils traverseront trois mondes infestés de divers mutants, pièges et autres énigmes. Galahad commence son périple avec sa seule épée. Après quelques combats sanglants, le brave chevalier ressent le besoin d'une protection et d'une arme plus conséquentes.

Heureusement Galahad peut récupérer de l'argent sur les ennemis qu'il a défaits et dépenser ce pactole dans l'une des nombreuses boutiques qui jalonnent son chemin.

A chaque niveau, Galahad doit retrouver un objet précis et, parfois, affronter un puissant ennemi qui lui barre la route. Une fois ces épreuves passées, notre copain bardé de métal doit parvenir au passage qui mène vers le niveau suivant. Sa mission accomplie, Galahad pourra retourner à la fête et engloutir quelques chopes bien méritées en compagnie de ses amis.

DES ARMES! DES ARMES!

Galahad peut aussi bien se procurer une meilleure armure que diverses armes, ces objets possédant chacun une puissance différente. Il débute avec une épée courte, qui inflige seulement un point de dégât à ses ennemis. Cela s'avère suffisant pour le premier niveau, mais plus féroces deviennent ses adversaires, plus puissantes doivent être ses armes. La dague et l'épée longue occasionnent respectivement un et deux points de dommage. La Tempest Blade inflige deux points et améliore la vitesse et les sauts. La Lion Blade est la plus puissante et provoque une perte de cinq points. En plus des épées sont disponibles des bombes et une arme suicide qui inflige vingt points de dégâts à tous les ennemis à l'écran contre une vie de Galahad. Bien entendu, les meilleures armes et armures sont les plus chères.

AHAD

A L'ASSAUT!

Les plus observateurs d'entre vous auront remarqué la barre présente dans le bas de l'écran. Elle indique le niveau d'énergie de certaines armes. Avant que la Lion Blade et l'arme suicide puissent être activées, cette barre doit être à son maximum. Pour cela, il faut maintenir le bouton pressé, puis le relâcher pour utiliser l'arme. Il est possible, mais pas obligatoire, d'augmenter la puissance de la Tempest Blade, et cela s'avère indispensable à certains moments.

▲ *Beaucoup d'arbres tordus, où se cachent un coffre et un très long serpent.*

Galahad arrive face à Tyson, un chien de garde très agressif, et prépare son attaque. ▲

FAIRE SES COURSES

L'équipement initial de Galahad est plutôt médiocre et, si celui-ci suffit à assurer le passage des premiers niveaux, la nécessité d'acquérir armes et armures de meilleure qualité devient vite évidente. Heureusement Galahad a l'opportunité d'améliorer son équipement grâce aux diverses boutiques qu'il croise sur sa route. Evidemment, il lui faudra auparavant avoir ramassé assez d'argent. Pour cela, il lui faut vaincre de riches adversaires ou ouvrir des coffres. N'ayez donc aucun remords à pourfendre tous vos ennemis pour vous enrichir, mais attention, si vous vous faites occire, vous perdrez la moitié de votre butin.

UNE BONNE PROTECTION

Comme tout bon chevalier, vous ne vous jetteriez jamais au cœur d'une bataille sans une bonne armure. La résistance initiale de l'armure de Galahad dépend de la difficulté de jeu choisie. En mode normal, Galahad débute avec une armure bleue qui lui permet d'encaisser trois points. La pourpre est la plus faible et supporte un seul point. Ensuite, viennent la verte, avec deux points, l'armure d'argent, qui permet de résister à quatre attaques, et l'armure d'or, à cinq. La plus solide est l'armure noire, qui peut soutenir six coups. Bien sûr, plus l'armure est bonne, plus élevé sera son prix.

L'armure noire est la plus puissante à acheter. ◀

COMMENTAIRE

N'ayant jamais joué avec la version Amiga de Galahad, je ne peux juger de la qualité de la conversion. En revanche, je peux dire que c'est l'un des jeux d'arcade-aventure les plus prenants auxquels j'ai joué depuis un bon moment. La qualité des graphismes m'a fait penser à Shadow of the Beast (je persiste à dire que ceux-ci sont assez réussis malgré l'avis de Rob), mais la jouabilité a été radicalement améliorée grâce à un choix plus vaste de directions et à des énigmes plus intéressantes. Cependant, quelques défauts persistent. Dans certaines situations, vous ne pouvez éviter de perdre de l'énergie quoi que vous fassiez. Des parties du décor vous blessent sans que vous vous y attendiez; par exemple le dos d'un serpent, alors que je croyais que seuls ses crochets pouvaient empoisonner. Malgré tout, Galahad est un jeu d'arcade-aventure riche et captivant, qui vaut le détour.

RICH

REVIEW

EDITEUR : EA
PRIX : D
DISPONIBILITE : AOÛT
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : BON

1 JOUEURS | CARTOUCHE

COMMENTAIRE

ROB

Je ne savais que penser de ce jeu lorsque j'y ai joué pour la première fois. Je n'étais pas impressionné outre mesure par les graphismes, auxquels manque le détail des autres jeux d'EA. L'animation des sprites ne suscite pas non plus mon enthousiasme. Aussi loin que soient poussés les jeux de plates-formes, ils n'approchent jamais de Robocod. Il faut tout de même reconnaître que Galahad n'est pas un jeu de plates-formes classique. Il compense la faible qualité des graphismes en élargissant le champ du jeu. Le fait d'avoir à acheter des armes et des armures relance l'intérêt au-delà de la quête initiale. Il faut en effet savoir prendre des risques pour ses achats et pour se procurer de l'argent. Galahad est plutôt maniable, les contrôles répondent bien et il est facile de sauter et d'attaquer. Les détections de collision sont parfois contestables, mais n'affectent pas réellement le jeu. Galahad aurait pu être un jeu de plates-formes ininteressant, mais il échappe à l'uniformité du genre par son côté aventure.
Divertissant, mais pas un classique pour EA.

A TRAVERS LES PORTAILS

Lorsque Galahad a accompli la tâche qui lui a été assignée au début du niveau, il doit parvenir au portail afin d'atteindre le tableau suivant. Ce téléporteur ne devient opérationnel qu'une fois la tâche réalisée. Il est intéressant de chercher d'abord le portail, car cela permet de gagner du temps à la fin, lorsque Galahad est plus faible.

▲ *Bessy, le cheval, rapporte à Galahad des tonneaux de la meilleure bière.*

PRESENTATION 91%
Possibilité de régler la difficulté et de configurer le jeu.

GRAPHISMES 86%
Plutôt bons, avec un scrolling fluide, de chouettes sprites et de beaux décors.

BANDE-SON 90%
De très bons morceaux, même s'ils ne sont pas toujours très appropriés. Les bruitages ne sont pas mauvais.

JOUABILITE 84%
Les contrôles sont fins et répondent bien. Les tests de collision sont parfois de mauvaise qualité.

DUREE DE VIE 90%
Vingt-deux niveaux vous attendent, pour des mois de jeu captivant.

INTERET 86%
Un excellent jeu d'arcade-aventure, mais qui souffre pourtant d'un léger manque d'originalité.

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

GAMEBOY

GAMEBOY + TETRIS	**650**
SOLAR BOY	**349**
GAMEBOY CARRY CASE	**99**
G.BOY Amplificateur Son	**129**
GAMEBOY Loupe+lumière	**199**
GAMEBOY LUMIERE	**99**
GAMEBOY Allume cigare	**129**
G.BOY Loupe (MAGNIFIER)	**99**
CONVERTISSEUR JOYPAD EN JOYSTICK	**69**
ADAPTATEUR SECTEUR	**95**
CHARGEUR DE PILES	**149**
GAME SCREEN	**N.C.**
GAMEBOY KIT nettoyage	**99**
ADVENTURE ISLAND	239
ALIEN 3	239
BARBIE	239
BART VS JUGGEMATS	239
BATMAN 2	239
BATTLE TANK	239
BATTLE TOADS	239
BEETLEJUICE	239
BUBBLE BOBBLE 2	239
BUGS BUNNY 2	239
CAESARS PALACE	239
CASTELLIAN	239
CASTELVANIA 2	239
DARKMAN	239
DOUBLE DRAGON 3	239
DR FRANKEN	239
DRAGONÆS LAIR	239
DUCK TALES	239
DYNABLASTER	239
FERRARI GRAND PRIX	239
FINAL FANTAZY 2	279
FOOTBALL INTERNATIONAL	239
FOREMAN KO	239
HOME ALONE 2	239
HOOK	239
HUDSON HAWK	239
HUMANS	239
HUNT FOR RED OCTOBER	239
JORDAN VS BIRD	239
KID ICARUS	239
KINGDOM CRUSADE	239
KIRBY'S DREAMLAND	239
KLAX	239
KNIGHTS QUEST	239
KUNG FU MASTER	239
L'ARME FATALE	239
MEGAMAN 2	239
METROID 2	239
MICKEY MOUSE 2	239
MIGRAIN	239
MISSILE COMMANDE	239
MYSTERIUM	239
NBA ALL STAR 2	239
NINJA BOY 2	239
NINJA GAIDEN	259
NINJA TARO	239
PAPERBOY 2	239
PARASOL STAR	239
POPEYE 2	239
POP UP	239
PRINCE OF PERSIA	239
PUNISHER	239
ROLAN'S CURSE 2	239
SHADOW WARRIORS	239
SOCCERMANIA	239
SPANKY'S QUEST	239
SPEEDBALL 2	239
SPIDERMAN 2	239
STAR WARS	239
SUPER KICK OFF	279
TEENAGE M TURTLE 2	239
TENNIS	239
TERMINATOR 2	239
THE ADDAMS FAMILY	239
THE SIMPSONS	239
TINY TOONS	239
TOM ET JERRY	239
TORTUES NINJA 2	239
TRACK MEET	239
TRAX	239
TURRICAN	239
ULTIMA RUNES	239
VIKING CHILD	239
WONDERBOY:DRAGON'S T.	239
WWF SUPERSTARS 2	239
XENON 2	239

MEGADRIVE / GENESIS

SEGA PAD MD	**170**
JOSYTYCK SJ 3500 MD	**179**
PRO 2-PAD	**120**
PRO 1-PAD	**229**
KIT DE NETTOYAGE MD	**99**
COMPETITION PRO PAD MD	**169**
ALIEN VS PREDATOR	429
ALIEN 3	429
ALISIA DRAGON	429
AERO BLASTERS	429
AIR BUSTER	385
AMERICAN GLADIATORS	465
AQUABATIC GAMES	429
ATOMIC RUNNER	429
BART VS SPACE MUTANT	429
BATMAN LE RETOUR	429
BLOCK OUT	429
BREACH	429
BULLS VS LAKERS	429
CADASH	429
CALIFORNIA GAMES 2	465
CAPTAIN AMERICA	429
CASTLE OF ILLUSION	429
CHESSMASTER	429
CHAKAN	429
CHUCK ROCK	429
CORPORATION	429
CYBER COP	429
DARK CASTLES	429
DECAPATTACK	385
DEATH DUEL	429
DESERT STRIKE	429
DONALD DUCK	429
DOUBLE DRAGON 3	429
DRAGON'S FURY	429
DUNGEONS AND DRAGONS	465
EA HOCKEY	429
EUROPEEN CLUB SOCCER	429
F15 STRIKE EAGLE 2	465
F19 STEALTH FIGHTER	429
F22 INTERCEPTOR	429
FANTASIA	429
FATAL REWIND	429
FERRARI GRAND PRIX	429
FORGOTTEN WORLDS	385
GODS	429
GHOULS N'GHOST	465
GRAND SLAM TENNIS	429
GLEYLANCER	429
GLOBAL GLADIATORS	429
HOOK	429
HUMANS	465
JAMES POND 2	429
JEOPARDY	429
JEWEL MASTER	385
JOE MONTANA 3	429
JOHN MADDEN 92	429
KEEPER OF THE GATES	429
KID CHAMELEON	385
KRUSTY'S SUPER FUN H.	429
LAKERS VS CELTICS	429
LEANDER	429
LEMMINGS	429
MAGICAL GUY	429
MARBLE MADNESS	429
METAL FANGS	429
MICKEY MOUSE	429
MIDNIGHT RESISTANCE	429
MUHAMMAD ALI	429
NBA CHALLENGE	429
NEW ZEALAND STORY	429
OLYMPIC GOLD	429
PACMANIA	429
PGA TOUR GOLF	429
PHANTASY SOLDIER 3	429
PHANTASY STAR 3	465
PHELIOS	385
POPULOUS	429
PREDATOR 2	429
PRINCE OF PERSIA	429

MEGADRIVE / GENESIS

RAINBOW ISLAND	429
RAMPART	429
RBI 4	429
ROAD RASH	429
REVENGE OF SHINOBI	429
D.ROBINSON'S SUP.COURT	429
ROLLING THUNDER 2	465
SENNA SUPER MONACO 2	465
SHADOW DANCER	429
SHADOW OF THE BEAST	465
SHANGAI 2	385
SHINING at the DARKNESS	465
SIDE POCKET	429
SLIME WORLD	429
SONIC 2	**419**
SPEEDBALL 2	439
SPIDERMAN	429
STAR FLIGHT	385
STAR ODISSEY	495
STORMLORD	429
STREET OF RAGE	465
STRIDER	465
STRIDER 2	465
STRIKE EAGLE 2	465
SUPER BASKETBALL	385
SUPER HANG ON	429
SUPERMAN	429
SUPER SMASH TV	429
TAZMANIA	429
TEAM USA BASKET	429
TERMINATOR	429
TREMINATOR 2 ARCADE	429
THE SIMPSONS	429
THUNDERFORCE IV	429
TOE JAM AND EARL	465
TOKI	385
TROUBLE SHOOTER	429
TURRICAN	429
TWIN COBRA	429
UNCHANTED WATERS	465
UNIVERSAL SOLDIER	429
WARRIORS:ETERNAL SUN	429
WORLD CUP ITALIA	209
WRESTLE WAR	385
XENON 2	429

ATARI / LYNX

ADAPTATEUR SECTEUR	99
APB	320
BILL AND TED 'S	320
BLOCK OUT	270
BLUE LIGHTNING	270
CALIFORNIA GAMES	270
CASINO	270
CHECKERED FLAG	320
CHESS CHALLENGE	270
CHIP'CHALLENGE	270
CRYSTAL MINES-2	270
ELECTROCOP	270
GATES OF ZENDOCON	270
GAUNTLET	270
GRID RUNNER	270
HARD DRIVIN	320
ISHIDO	320
KLAX	320
MS PACMAN	320
NINJA GAIDEN	320
PACLAND	320
PAPER BOY	320
RAMPAGE	320
ROAD BLASTERS	320
ROBOTRON 2084	320
ROBO-SQUASH	270
RYGAR	320
SCRAPYARD DOG	320
SHANGAI	270
SLIME WORLD	270
STUNRUNNER	320
TURBO SUB	320
TOURNAMENT CYBERBALL	320
VIKING CHILD	320
XYBOTS	320

GAME GEAR

GAMEGEAR + SONIC	**1050**
ADAPT. MASTER A GEAR	**99**
CABLE GEAR TO GEAR	**79**
LOUPE GAMEGEAR	**99**
ALLUME CIGARE ADAPT.	**199**
ADAPTATEUR SECTEUR GG	**95**
KIT DE NETTOYADE	**99**
BATTERIE POWER PACK	**360**
AERIAL ASSAULT	239
ALIEN 3	239
AMAZING SPIDERMAN	239
AX BATTLER	239
BATMAN LE RETOUR	239
BATTER UP	239
CHACAN	239
CHESSMASTER	239
CHUCK ROCK	239
CLUTCH HITTER	239
COLUMNS	239
CRYSTAL WARRIORS	239
DAVID ROBINSON BASKET	239
DEFENDER OF OASIS	239
DEVILISH	239
DONALD DUCK	239
DOUBLE DRAGON	239
EVANDER HOLYFIELD	239
FOREMAN K.O	239
HALLEY WARS	239
HIT THE ICE	239
HOME ALONE	239
HOOK	239
HUMANS	239
INDIANA JONES	239
JOE MONTANA FOOTBALL	239
LEMMINGS	239
MARBLE MADNESS	239
MICKEY MOUSE CASTLE	239
NINJA GAIDEN	239
OLYMPIC GOLD	239
OUTRUN EUROPA	239
PACMAN	239
PAPERBOY	239
POPILS	239
PRINCE OF PERSIA	239
RAMPART	239
R.C GRAND PRIX	239
ROBIN'S BASKETBALL	239
SIMPSON VS MUTANTS	239
SHINOBI 2	239
SMASH TV	239
SOLITAIRE POKER	239
SONIC THE HEDGEHOG	239
SONIC 2	239
SPACE HARRIER	239
SUPER KICK OFF	239
SUPER MONACO 2	239
SUPER SMASH TV	239
SUPER SPACE INVADER	239
TALESPIN	239
TAZMANIA	239
TERMINATOR	239
TERMINATOR 2 ARCADE	239
THE SIMPSONS:BART	239
WIMBLEDON TENNIS	239

LIBRAIRIE

SECRETS JEUX NES VOL 1	95
SECRETS JEUX NES VOL 2	95
SECRETS JEUX GAMEBOY 1	95
SECRETS JEUX GAMEBOY 2	95
SECRETS SUPERMARIO 4	95
SECRETS JEUX MEGAdrive 1	95

SUPER FAMICON+SNES

	sfc	snes
ADAPTATEUR UNIVERSEL	**179**	**179**
ASCII PAD		**229**
ASCII SUPER ADVANTAGE		**449**
SUPER STICK NINTENDO		**229**
COMPETITION PRO PAD NI		**169**
ACTAISER	495	429
AGURI SUZUKI F1	495	429
ALIEN 3		429
AXELAY	495	429
AMAZING TENNIS		429
AMERICAN GLADIATORS		429
BASEBALL		429
BART'S NIGHTMARE		429
BATMAN LE RETOUR		429
B.LAMBER BASKETBALL	**525**	**429**
BLAZE ON		429
BLUES BROTHERS		495
CASTELVANIA IV	495	429
CHESSMASTER	495	429
CHUCK ROCK		429
CONTRA 3		429
D.FORCE	495	429
DEATH VALLEY RALLYE		429
DESERT STRIKE		429
DARIUS TWIN	495	429
DINO CITY		429
DOUBLE DRAGON		429
DRAGON'S LAIR		429
DRAGON WARRIOR IV		429
DRAKKEN	495	429
DUNGEONS MASTER		429
E.A HOCKEY	495	429
EARTH DEFENSE FORCE	495	429
EQUINOX		429
FACEBALL 2000		429
F-ZERO	495	429
F1 GRAND PRIX	495	429
F1-RACE		429
FINAL FANTAZY II	565	429
FINAL FIGHT	495	495
FOREMAN KO		429
GEMFIRE		429
GHOULS & GHOSTS	485	429
GODS		429
GRADIUS 3	495	429
GUNFORCE		429
HOLE IN ONE	495	429
HOME ALONE 2	495	429
HOOK	495	429
HUNT RED OCTOBER		429
HYPER ZONE	485	429
JACK NICKLAUS	495	429
JAMES BOND JR		429
JOE ET MAC	495	429
KABLOOEY		429
KING OF MONSTERS		429
KRUSTY'S SUPER FUN H.		429
LEMMINGS	495	495
L'ARME FATALE		429
MAGIC SWORD		429
MARIO KART		429
MARIO PAINT		429
MARIO WORLD		429
MIGHT AND MAGIC 2		429
NBA ALL STAR		429
PAPERBOY II	495	429
PARODIUS		429

SUPER FAMICON+SNES

	sfc	snes
PILOT WINGS	495	429
PHALAX		429
PLAY ACTION FOOTBALL		429
POPULUS	495	429
PRINCE OF PERSIA	495	429
RACE DRIVIN		429
RAMPART		429
ROBOCOP 3	495	429
ROCKETTER	495	429
RPM RACING		429
SIM CITY	495	429
SIMEARTH		429
SHADOW OF THE BEAST		429
SHADOW RUN		429
SHANGAI 2		429
SOUL BLAZER		429
SPACE MEGAFORCE		429
SPANKY'S QUEST		429
STREET FIGHTER 2	595	495
STREET FIGHTER 2 JOYSTICK		649
SUPER ADVANTAGE		429
SUPER ADV. ISLAND	495	429
SUPER ALESTE	495	429
SUPER BASES LOADED	495	429
SUPER BATTER-UP		429
SUPER BOSTER BROTHERS		429
SUPER BOWLING		429
SUPER CASTELVANIA IV		429
SUPER DOUBLE DRAGON		429
SUPER GOAL		449
SUPER MARIOLAND		449
SUPER MARIO WORLD		429
SUPER OFF ROAD	495	429
SUPER R-TYPE	495	429
SUPER TURRICANA		429
SUPERSCOPE + 6 JEUX		595
SUPER SLAM DUNK		429
SUPER SOCCER CHAMP.	495	429
SUPER TENNIS	495	429
TERMINATOR 2		429
THE ADDAMS FAMILY	495	429
THE BLUES BROTHERS		429
THE SIMPSONS		429
TOP GEAR	495	429
TOM ET JERRY		429
T.M.N.T IV (TORTUES IV)	495	429
ULTRA MAN	495	429
UN SQUADRON	495	429
WING COMMANDER		429
WINGS 2		429
W.W.F	495	429
ZELDA 3		429

JOYSTICK MULTISYSTEM

QUICKJOY 5 SUPERBOARD	169
QUICKJOY VI JETFIGHTER	125
QUICKJOY TOPSTAR	289
QUICKJOY SEGA FIGHTER	169
QUICKJOY MEGASTAR	329
QUICKJOY SUPERSTAR	179
Quickshot PYTHON 1	119
Quickshot MAVERICK 1	169
Quickshot INTRUDER 1	399
Quickshot AVIATOR 1	449
Quickshot FLIGHTGRIP 1	119

SEGA MASTER

KIT DE NETTOYAGE	**99**
SUPER STICK SEGA	**229**
ASTERIX	385
CALIFORNIA GAMES	335
CASTLE OF ILLUSION	385
CHAMPION OF EUROPE	385
CHUCK ROCK	339
DONALD DUCK	339
DOUBLE DRAGON	385
DRAGON CRYSTAL	339
EUROP.CLUB SOCCER	339
FANTASY ZONE 1	339
FANTAZY ZONE 2	339
FIRE AND FORGET II	339
FORGOTTEN WORLDS	339
GALAXY FORCE	339
GAUNTLET	339
GHOULS AND GHOSTS	339
GOLDEN AXE	385
HEROES OF THE LANCE	339
HIT ON ICE	339
HOOK	339
IMPOSSIBLE MISSION	385
INDIANA JONES	339
KLAX	385
LEMMINGS	339
LINE OF FIRE	339
MICKEY MOUSE	385
MOONWALKER	315
MS PACMAN	385
NINJA GAIDEN	339
OLYMPIC GOLD	339
OPERATION WOLF	339
OUT RUN EUROPA	339
PAPER BOY	385
PHANTASY STAR	385
POPULUS	315
POWER STRIKE	339
PRINCE OF PERSIA	339
RAMPART	385
RC GRAND PRIX	349
R-TYPE	339
SAGAIA	339
SENNA SUPER MONACO 2	385
SHADOW DANCER	339
SHADOW OF THE BEAST	339
SHINOBI	339
SONIC THE HEDGEHOG	385
SONIC 2	385
SPEEDBALL	315
STRIDER	385
SUPER KICK OFF	339
TERMINATOR	385
WIMBLEDON	339
WONDERBOY 3	385
XENON 2	339

JOYSTICK NINTENDO

Quickshot PYTHON 2.	129
Quickshot MAVERICK 2	169
Quickshot INTRUDER 2 .	399
Quickshot AVIATOR 2	449
Quickshot FLIGHTgrip2	119
Quickjoy NI-5	159
Competition PRO SNES	169

GAMEGEAR + SONIC ....1050 FRS
GAMEBOY + TETRIS ....650 FRS
ADAPT. GAMEGEAR/MASTER ....99 FRS

ADAPTATEUR UNIVERSEL ....179 FRS
(PERMET D'ADAPTER TOUS LES JEUX **SNES/SFC/ SUPERNINTENDO** SUR TOUTE LES CONSOLES 16 BIT NINTENDO «US, JAPON, FRANCE, GB ETC...».

SOLARBOY..349 FRS

L'ACCESSOIRE N°1 POUR GAMEBOY.

ADAPTATEUR SOLAIRE POUR GAMEBOY, 10 À 12 HEURES D'AUTONOMIE DE MARCHE; RECHARGEABLE À PARTIR DE N'IMPORTE QUELLE SOURCE DE LUMIÈRE, PLUS BESOIN DE PILES.....

QUE D'ÉCONOMIES!!!

ACTION REPLAY PRO

PLUS FORT QUE TOUT

AVEC LA CARTOUCHE ACTION REPLAY PRO!

DEVENEZ INVINCIBLE !!

INCROYABLE !!

Imaginez...
-des vies infinies.- De l'énergie inépuisable.
- Des munitions a volonte.
utilisation tres simple

- **ENTREZ** le code du jeu et jouez à des niveaux jamais atteints, jusqu'à la **DESTRUCTION TOTALE!.**

Sert aussi d'adaptateur universel pour toutes les cartouches de jeu .

Disponible pour **MEGADRIVE/GENESIS ....499 F**
S.FAMICOM + SNES + S.NINTENDO ....499 F
ACTION REPLAY GAMEBOY ....349 F
ACTION REPLAY NES ....349 F
Adaptateur UNIVERSEL SFC/SNES/S.NI ....179 F

Vous permet en plus de trouver et de programmer vos propres paramètres pour avoir plus de vies, plus d'énergies, plus de niveaux...

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

à retourner à **JESSICO** - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	3 0
		TOTAL	

PORT :LOGICIEL JEUX 28 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 100 F
DOM TOM + ETRANGER 65 F

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre 19-10
❑ Je paie à réception au facteur + 26 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB

date d'expiration ....

NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE..............................
VILLE..............................CODE POSTAL
FAX : **93.97.07.00**

SIGNATURE OBLIGATOIRE

C + 13

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur ▭ DISC ❑ K7 ❑ ■ Votre N° Client ▭

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

Toutes les marques citées sont déposées. Tarif en vigueur à la date de parution du magazine.

REVIEW

RAYXANBER II

Après avoir vaillamment défendu la Terre contre l'attaque de l'empire Zoul et avoir ainsi sauvé des milliards de vies humaines, vous voici de nouveau désigné pour piloter le dernier prototype: un chasseur interstellaire à multivitesse réglable en temps réel, armé de missiles à chargeur lent, d'un super canon frontal à viseur laser et surtout, ne l'oublions pas, d'un emplacement pour recevoir d'éventuelles armes supplémentaires. Sait-on jamais, peut-être y en a-t-il qui se promènent dans l'espace? Cette fois-ci, c'est le grand luxe, vous aurez droit à une escorte qui vous larguera le plus près possible de la flotte ennemie. Mais vous allez rapidement vous apercevoir que vos compagnons ne peuvent pas tenir le coup longtemps face aux monstrueux aliens venus de la galaxie voisine.

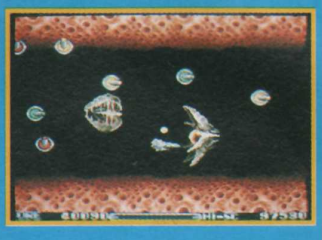
Votre première mission consistera donc à protéger votre vaisseau mère contre toute attaque. Heureusement pour vous, de multiples armes seront à votre disposition: lance-flammes, boules d'énergie et autres rayons lasers. Votre booster ne sera pas de trop pour vous tirer d'une situation délicate.

Par la suite vous risquez d'en voir de toutes les couleurs sur la planète de l'empire. En effet, que ce soit dans les grottes les plus obscures ou dans les profondeurs abyssales, vous aurez à combattre des aliens plus vicieux les uns que les autres, et dont les techniques de combat sont très diversifiées. Jugez par vous-même: téléportation, camouflage, bouclier contre les armes conventionnelles, écrasement... j'en passe et des meilleures.

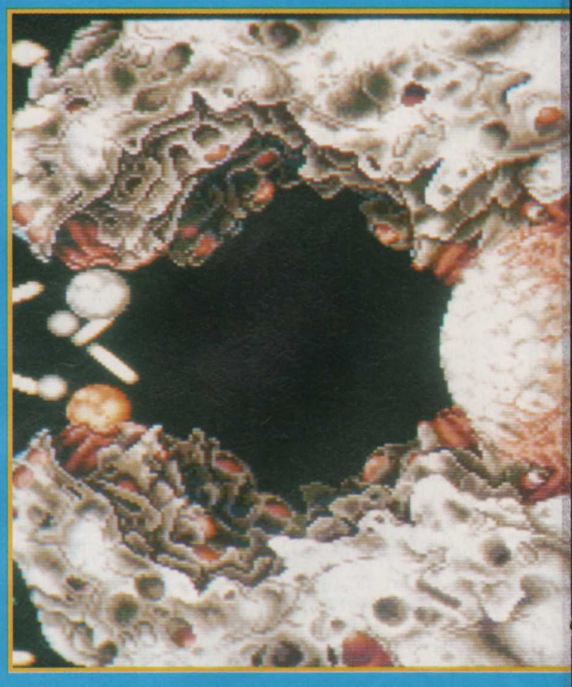
Voilà, vous êtes prévenu et j'espère que vous ne nous décevrez pas!

Les océans de cette planète sont loin d'être pacifiques...

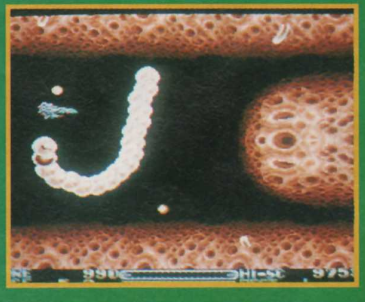
Le lance-flammes amphibie vous sera d'une utilité certaine.



Le dernier niveau est vraiment dur! Des champignons volants aux aliens camouflés en bonus en passant par les nitroglycérons (monstres à très haute densité en TNT), vous en verrez de toutes les couleurs...



Le monstre du troisième niveau s'est transformé, il possède maintenant la faculté de lancer de magnifiques tirs zoomés. Digne d'une SFC!



Le ver de l'avant-dernier stage est particulièrement coriace. Un conseil: évitez-le et lancez vos missiles!

COMMENTAIRE

DOUGLAS

Rien qu'en regardant les photos de la preview sur les magazines japonais dédiés à la machine, je salivais d'envie. Me souvenant du deuxième du nom (un des rares shoot'em up qui m'ait résisté!) et de son incroyable difficulté, j'angoissais d'avance. Aujourd'hui, il a enfin touché nos côtes et je peux certainement me vanter d'être l'un de ceux qui l'ont fini le plus rapidement: sitôt reçu, sitôt fini. C'est vraiment dommage pour un jeu d'une telle qualité, disposant d'excellents effets tels que le zoom de sprites ou la déformation de l'écran, par exemple. Un de mes collègues a même cru un instant qu'il tournait sur Super Famicom! Heureusement, on dispose d'un mode maniac, lequel correspond au mode normal de n'importe quel autre jeu. D'autre part, j'ai regretté l'absence d'intro animée, pourtant si répandue sur ce support qu'est le Super CD-Rom. Espérons que si Rayxanber IV sort, il alliera une réalisation exceptionnelle à une difficulté mieux dosée. La PC Engine n'en reste pas moins la console des amateurs de shoot-them-up, dont je fais partie comme vous l'aviez compris. De l'avis général de la rédaction, la console de NEC domine largement ses concurrentes dans ce domaine malgré des capacités inférieures.

RAYXANBER II

Un déluge de sprites pour le premier big boss.

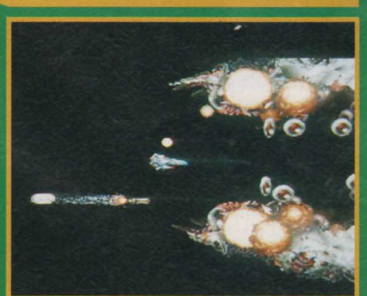
Votre vaisseau mère est attaqué pendant qu'il déploie ses forces.

BRAIN STORMING

A la fin du quatrième niveau, je me retrouve devant une sorte d'énorme cerveau protégé par de grosses boules de couleurs. Il ne paraît pas agressif, je décide d'aller le voir de plus près grâce à mes boosters mais il est insensible à mes attaques. Je tire comme un fou sur les boules, qui vont s'écraser sur la surface du "monstre". Eurêka! Un inconvénient: dès qu'il est touché, il vous envoie un tir des plus fournis...

Des drôles de bébêtes volantes!

Vos compagnons sont loin d'être inactifs!



Zoul dort paisiblement. Réussirez-vous à le réveiller?

COMMENTAIRE

DOGUY

Je dois avouer que lorsque j'ai lancé Rayxanber III, j'avais un a priori défavorable. J'avais trouvé le deuxième épisode totalement injouable et je commençais à me dire que les shoot'em up sur NEC sont tous pareils. Malgré tout, je me suis pris au jeu. Bien qu'il manque totalement d'originalité et que musiques et sons soient franchement moyens, Rayxanber III profite de graphismes sensationnels, assez différents de ce que l'on voit d'habitude sur cette console. L'action est prenante et la difficulté bien dosée (bonne chance contre le monstre gardien du troisième niveau!). Cela dit, il reste encore un cran en dessous de Gate of Thunder et de Sprigган (of course). Pour fanas seulement...

EDITEUR : DATAWEST
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE/FACILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
CONTROLE : BON

1 JOUEURS | CD-ROM

PRESENTATION 30%
A part le titre et un peu de musique, pas grand-chose...

GRAPHISMES 96%
Ils sont vraiment excellents, j'ai rarement vu mieux sur PCE.

ANIMATION 90%
Impeccable dans l'ensemble, de rares clignotements, mais vu la taille des sprites, c'est normal!

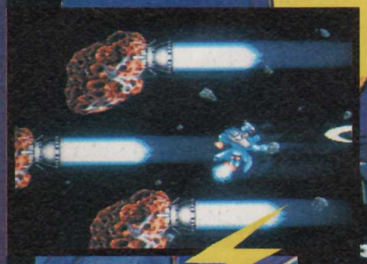
BANDE-SON 65%
De bonnes musiques. Les bruitages, quant à eux, sont énervants!

JOUABILITE 85%
Les niveaux sont très bien dosés en difficulté et le maniement du chasseur ne pose pas de problèmes.

DUREE DE VIE 20%
En ce qui me concerne, c'était fini au bout de trois quarts d'heure, mais il paraît que je suis un bon joueur...

INTERET 70%
Un bon shoot'em up extrêmement bien réalisé mais beaucoup trop facile...

BLAZEON



Vous venez de toucher un appareil adverse avec une de vos torpilles et vous vous approchez discrètement pour le circonvenir.

Si les tirs de Taitan sont lents, ils sont en revanche très puissants et peuvent traverser les météorites.

Il vous faudra détruire leurs boucliers avant d'espérer les capturer.

Un champ de météori superbement dessiné

Pour abattre ce boss de fin de niveau, visez le globe, lequel se mettra à changer de couleur au rythme de vos tirs.

Je dois vous faire une confession: je suis un héros, un gentil. Mais un gentil un peu retors sur les bords, voire légèrement pervers, du type polymorphe. Enfin, le principal est que je sois dans le camp des gentils! Il y a quelques mois, quand nous avons été agressés par les forces ennemies sorties des tréfonds de l'espace, les vrais héros, ceux qui le sont à cent pour cent (les beaux, les tatoués) sont partis au casse-pipe. On n'en a pas vu revenir un seul. Il faut dire que les forces de l'adversaire étaient bien supérieures, en nombre comme en cruauté! Moi, serein, je suis parti à l'assaut. Il faut dire qu'avec mon caractère roublard, j'avais un peu modifié mon vaisseau. Il lance des torpilles psychiques. Une fois l'adversaire touché, je peux en prendre l'apparence et l'armement, lequel est généralement bien plus puissant que le mien, et ce sans grand risque. Je suis vraiment machiavélique! Bien sûr, ça ne marche pas à tous les coups, mais je compte améliorer mon système pour qu'il puisse fonctionner avec tous les engins de l'adversaire, séduire les jolies filles et repriser mes chaussettes.

Grâce à ce stratagème peu fair play mais efficace, j'ai pu prendre possession d'engins à la puissance de feu incroyable, et accomplir mon travail de gentil héros: pulvériser les atomes de chaque alien qui rôde dans le coin!

COMMENTAIRE

BANANA SAN

Personnellement, je trouve que l'idée de récupérer puis d'incarner certains de vos adversaires n'apporte pas grand-chose. Dans les shoot-them-up classiques, quand on veut bénéficier d'un appareil plus puissant ou d'une arme qui fait de la place, on s'empare d'un bonus. Dans Blazeon, les bonus sont en fait les appareils de l'adversaire que vous pouvez "pirater". J'aurais préféré trouver des options un peu plus novatrices! Côté animation, le scrolling du fond est lent mais aussi saccadé. Enfin, il arrive trop souvent que, pendant plusieurs dizaines de secondes, vous vous baladiez sans être agressé par qui que ce soit. Bref, un shoot' difficile et qui n'offre rien de vraiment exceptionnel.

TRANSFERT >>>>>>>>>>>>>>>>>

Pour vous emparer d'un vaisseau ennemi, touchez-le avec une torpille. Il se dématérialise et laisse place à un halo bleu. Traversez-le et vous prendrez sa place. Lorsque vous encaissez un tir, vous retrouvez votre forme originale. Vous ne pouvez "vampiriser" un adversaire que si vous revêtez la forme de base, celle de votre petit vaisseau. Il est impossible de passer d'un vaisseau ennemi à l'autre. Entre les deux, il faudra retrouver votre forme originelle. Voici les engins que vous pouvez récupérer:

BARON
Normal Shot: Sonic Gun
Special Shot: Spread Bomb

MAZE
Normal Shot: Meca Canon
Special Shot: Atomic Shield

NEPTUNE
Normal Shot: Wild Laser
Special Shot: Hyper Bomb

TAITAN
Normal Shot: Catalyser
Special Shot: Homing Missiles

BLAZEON

Ces intercepteurs ennemis sont extrêmement mobiles et rapides.

Avant d'arriver au boss de fin de niveau, vous aurez droit à une animation montrant votre passage en hyper-espace.

Ces espèces de météorites motorisées sont de gigantesques pièges. Faufilez-vous dessous avec votre vaisseau avant qu'il ne soit trop tard.

Après avoir abattu une à une les tourelles, vous pensiez en avoir fini avec ce gardien de fin de niveau. En fait, il ne s'agit que de l'arrière d'un vaisseau gigantesque et dans quelques minutes, il vous faudra repartir à l'abordage pour vous en débarrasser définitivement.

GLEYN BIT
Normal Shot: Side Arm
Special Shot: —

SHADOW BLADE
Normal Shot: Twin Canon
Special Shot: Dimension Field

HYPER DEE
Normal Shot: B-beam Gun
Special Shot: Field

EDITEUR : ATLUS
PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : OK

1 JOUEURS | CARTOUCHE

COMMENTAIRE

KANEDA KAN

Adapté d'un jeu d'arcade, Blazeon possède, comme beaucoup d'adaptations sur SFC, des décors superbes. Les animations sont de qualité et ne souffrent d'aucun ralentissement, événement suffisamment rare en ce qui concerne les shoot-them-up sur cette console pour qu'on le mentionne. Il n'y a que la gestion des tirs qui laisse un peu à désirer. Le programme attend que votre tir ait traversé l'écran avant de lancer un second projectile. Résultat: plus vous vous approchez du bord droit de l'écran, plus votre arme prend des allures de mitrailleuse lourde! A la fin de chaque niveau, un tableau récapitule votre score en fonction du temps que vous avez mis à abattre le boss et de vos succès contre les intercepteurs ennemis.

PRESENTATION 23%

Inexistante. L'écran comporte les indications classiques: score, high-score, nombre de vies.

GRAPHISMES 92%

Splendide et coloré.

ANIMATION 75%

Des sprites qui ne ralentissent pas mais un décor de fond qui scrolle d'une façon pas très "cathodique"!

BANDE-SON 91%

Jolies mélodies, pas trop envahissantes.

JOUABILITE 74%

Jouable mais manquant de souffle.

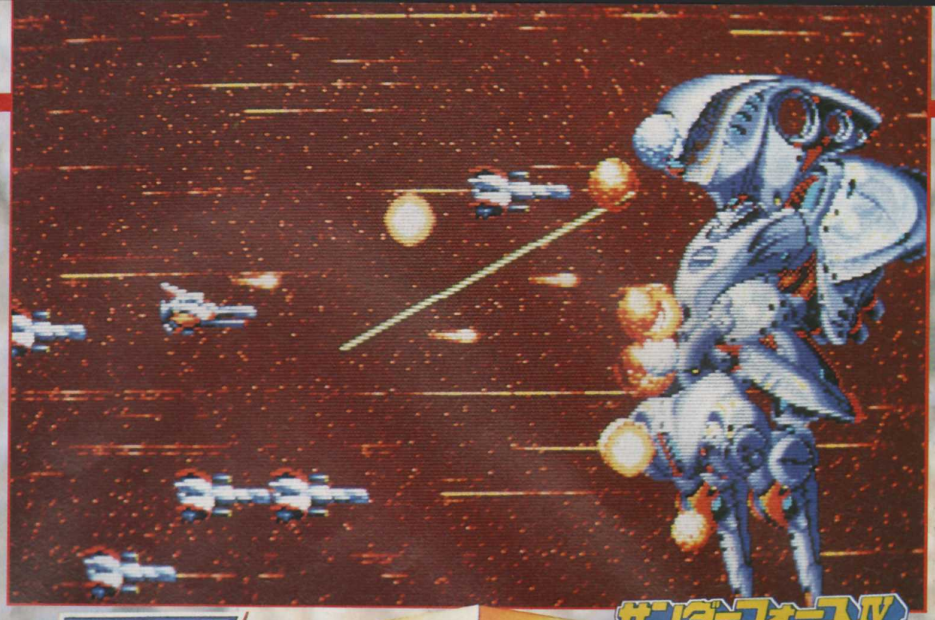
DUREE DE VIE 86%

A partir du niveau trois, les choses se compliquent.

INTERET 62%

Un shoot-them-up pas mauvais mais trop classique, manquant par trop d'ambition.

MEGADRIVE REVIEW



サンダーフォースIV

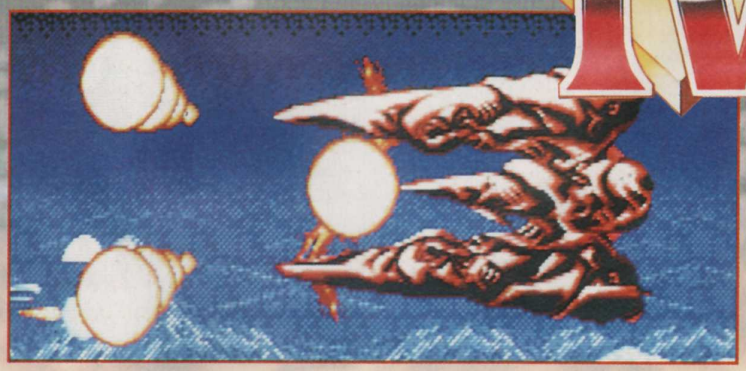
THUNDER FORCE IV

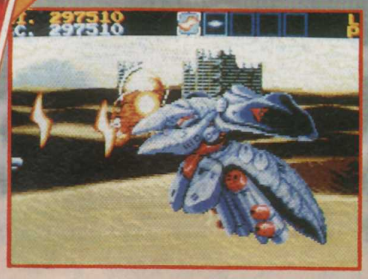
Le voici enfin! Tous ces joueurs laissés en larmes après avoir fini le troisième volet de cette saga galactique vont pouvoir jeter au panier leurs Kleenex pour replonger au cœur de furieux combats. Il y avait deux ans que la bataille de Thunderforce III contre l'empire Ohn était sur le point de recommencer, ce dernier étant bien décidé à exterminer la race humaine. Il est temps pour les pilotes de Thunderforce de reprendre du service pour sauver l'univers. Il y a quelques différences entre les précédentes versions et la nouvelle. Alors que Thundérforce II et III étaient implantés sur des cartouches de 4 megabits, le quatrième du nom profite d'une cartouche de 8 mégabits. Ceci a pour effet de multiplier le nombre des niveaux et des armes disponibles. Le scrolling en parallaxe rentre dans une nouvelle ère, le plaisir du shoot'em up croissant et décroissant au-delà de l'écran lui-même. C'est une suite sans fin d'excentriques vaisseaux aliens à détruire, de boss de fin de niveau à battre et de capsules Power Up à collecter !

◀ *Un boss de fin de niveau donne du fil à retordre au Rynex.*

LA PARADIS DES ARMES

La diversité des tirs est ce que nous apprécions dans les shoot'em up. Technosoft reste dans la tradition et Thunderforce IV nous offre une multitude d'armes à collecter! Quelques unes ressemblent fortement à celles de Thunderforce III mais la plupart ont été modifiées. Voici le secret de chacune d'entre elles:





▲ *Un psychotique K9 est attaqué.*

FREE WAY

Lorsque l'écran commence à être surpeuplé, c'est qu'il est temps de songer à l'utilisation du Free Way. Les missiles partent en diagonale et à l'horizontale, histoire de dégager la route devant votre appareil. Utilisés en grande quantité, les missiles constituent une arme redoutable.

CLAW

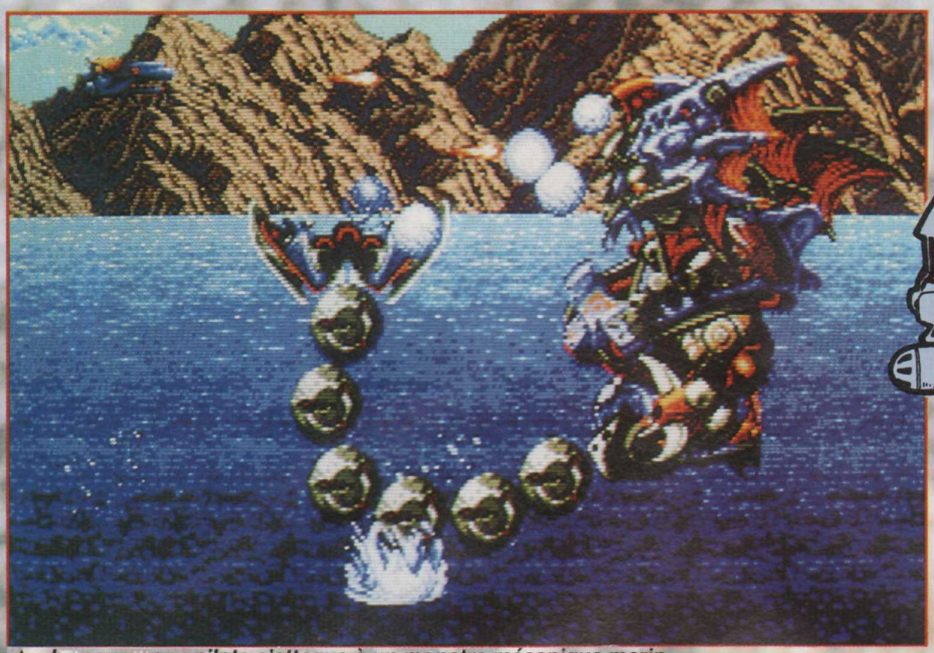
L'une des extensions les plus importantes, le Claw tourne autour de votre vaisseau, multipliant les tirs et permettant à l'appareil de gagner de nouvelles batailles contre les aliens.

HUNTER

Une vieille connaissance fort utile à la survie du vaisseau. Le hunter est une arme infrarouge projetée contre les engins ennemis. C'est une arme très efficace lorsque votre appareil est attaqué de toute part.

SNAKE

Comme son nom l'indique, le Snake rampe au sommet et à la base de l'écran, détruisant tour à tour canons fixes et bombes qui, en d'autres temps, auraient provoqué panique et destruction.



▲ *Le courageux pilote s'attaque à un monstre mécanique marin.*

COMMENTAIRE

ROB

Je sais que vous vous interrogez: est-ce encore mieux que Thunderforce III? Eh bien! pour vous éviter des soucis, oui, c'est mieux que Thunderforce III. La vraie question est de savoir jusqu'à quel point et là, la réponse est moins catégorique. Les graphiques sont le sommet de l'art, avec un multitude de sprites détaillés, des effets de profondeur à vous couper le souffle et des armes ahurissantes. L'animation est rapide et fluide, et il y en a une telle quantité que lorsque des hordes d'ennemis se précipitent sur vous, le jeu souffre de quelques ralentissements. Malgré cela, le jeu est aussi jouable que ses prédécesseurs et le contrôle de l'appareil toujours aussi aisé à maîtriser. L'amélioration la plus impressionnante est le scrolling vertical qui réussit à donner une impression d'immensité. A côté de cela, il n'y a pas de réelle différence avec Thunderforce III. En dépit de graphiques superbes et d'une jouabilité parfaite, il n'y a rien de remarquable dans ce jeu. Si le scrolling constitue une nouvelle expérience, le concept, lui, ne change pas. Je suppose que je pourrais appeler cela un lifting de Thunderforce III. Evidemment, pour ceux qui ne possèdent pas la version III de ce jeu, la nouvelle mouture de Thunderforce constitue ce qui se fait actuellement de mieux sur Megadrive. Mais pour ceux qui l'ont, qu'ils attendent quelque chose de différent avant de casser leurs tirelires!

L'ÉCRAN GÉANT

Dans Thunderforce IV, c'est un véritable plaisir de faire scroller l'écran car la zone dans laquelle le Rynex évolue n'est pas réduite en haut et en bas de l'écran. Le jeu scrolle verticalement, révélant un immense champ de jeu, plein à craquer d'ignobles adversaires. N'oubliez pas les Power Up, car ils ne seront pas forcément visibles directement à l'écran.

▲ *Une incroyable puissance de feu dans le niveau des Ruines.*

RAILGUN

C'est un laser qui s'avère être une arme redoutable. Comme le tir arrière, il tire vers l'arrière et vient vite à bout des ennemis qui se faufilent dans votre dos.

BLADE

Cette arme ressemble à un boomerang qui, heureusement, ne revient pas sur vous. Bien classée au niveau de la puissance, elle n'est efficace que contre les ennemis qui vous font face.

BACK SHOT

Déjà en service dans les précédents Thunderforce, le tir arrière couvre à la fois l'arrière et l'avant de votre appareil. Tout comme le Twin Shot, il est parfait pour le début du jeu mais s'avère moins efficace contre des adversaires de taille plus conséquente.

TWIN SHOT

Le tir jumeau est l'armement de base dont votre vaisseau est équipé. Il faudra compter sur cette arme au début mais elle deviendra aussi utile que l'échoppe d'un barbier sur les marches de l'échafaud quand les choses commencent à aller mal!

THUNDER FORCE IV

EDITEUR : TECHNOSOFT

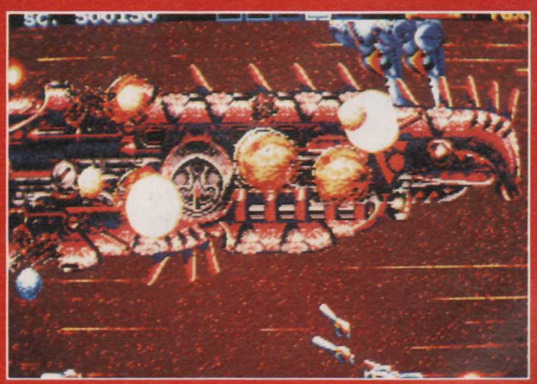
PRIX : F

DISPONIBILITE : IMPORT
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : OK

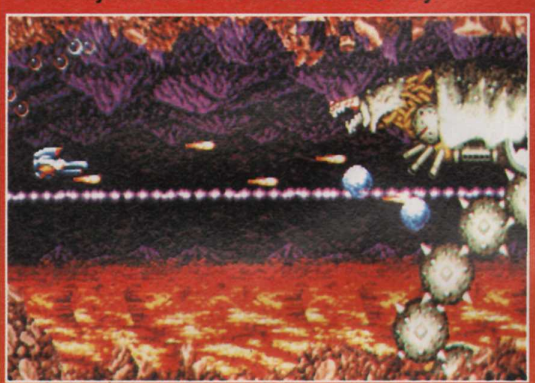
1 JOUEURS | CARTOUCHE

LA FETE A CHAQUE NIVEAU

Parce que Thunderforce IV dispose de 8 mégabits au lieu de 4, il y aura plus de niveaux à passer. Les quatre premiers peuvent être choisis comme point de départ mais après ceux-là, chaque niveau doit être terminé avant d'accéder au suivant. Vous aurez besoin d'un bon nombre de vies et de Power Up.



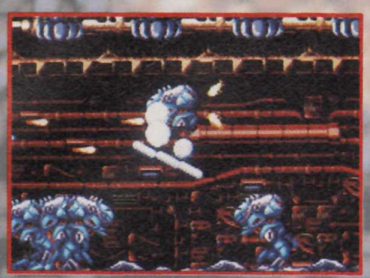
▲ *Le Rynex utilise les missiles Free Way.*



▲ *Coriace, j'vous le dis!*

▲ *Jongler peut être très marrant, les gars!*

▲ *Les missiles Snake se la coulent douce...*



COMMENTAIRE

JULIAN

Sublime réalisation artistique et grande jouabilité, Thunderforce IV m'a néanmoins extrêmement déçu pour son manque d'originalité. Excepté la grande taille de l'écran, le jeu n'est jamais qu'un classique du genre: vous shootez les méchants, récupérez les bonus et venez à bout des monstres de fin de niveau. Même les armes souffrent d'un manque de renouvellement. Malgré des graphismes et des sons d'une excellente qualité, le jeu reste un shoot'em up dont les capacités auraient été poussées le plus loin possible. J'ai bien sûr pris du plaisir à jouer, mais le manque d'innovation a fini par me lasser. Thunderforce IV est sans aucun doute possible l'un des meilleurs et l'un des plus impressionnants shoot'em up jamais vus sur Megadrive mais, pour être honnête, je ne l'achèterai que si je manque de shoot'em up à scrolling horizontal dans ma collection!

PRESENTATION 87%

Belle intro et la plupart des options classiques. Malheureusement, pas de système de mots de passe.

GRAPHISMES 93%

Superbes graphismes, fins et savamment colorés. Pas de problème avec l'animation.

BANDE-SON 86%

Effets sonores sympas mais les airs "jazzy" ne collent pas vraiment au jeu!

JOUABILITE 90%

Le jeu répond rapidement, exactement ce qu'on est en droit d'en attendre.

DUREE DE VIE 82%

Niveaux de difficulté et nombre de stages font que ce sera difficile à finir en une fois.

INTERET 87%

Le meilleur shoot'em up que vous pourrez trouver sur Megadrive, mais un manque cruel d'originalité. Dans le genre, poussé à l'extrême.

DANS QUEL ETAT SEREZ-VOUS APRES STREETFIGHTER II ?

CAPCOM
SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Aïe, aïe, aïe !

Quand on perd dans Streetfighter II, ça fait vraiment très mal. Dites-vous bien que 8 combattants, les plus méchants, les plus monstrueux, les plus abjects qui soient, et 4 maîtres d'Arts Martiaux vous attendent. Leur mission : vous démolir, vous écraser, vous envoyer aux oubliettes.

En supposant qu'ils soient de bonne humeur !

Pour éviter la salle des urgences, à vous d'utiliser les 8 possibilités de combat qui existent sur les manettes de la Super Nintendo, du retourné en passant par la flexion offensive. A vous de jongler avec les subtilités d'attaque, des plus simples aux plus puissantes.

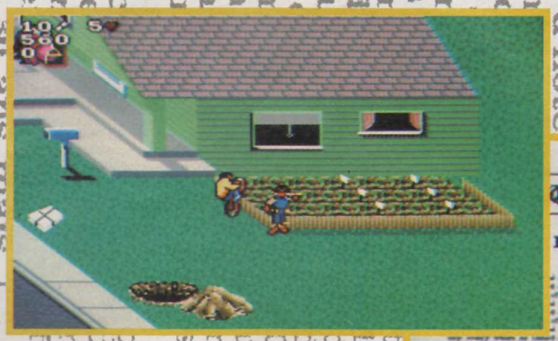
Les mordus des jeux d'arcade ont déjà pu goûter aux délices de Streetfighter II. La version de Super Nintendo est tout aussi forte. En un mot, préparez-vous à être KO.

Young & Rubicam 92

REVIEW

PAPERBOY 2

Paperboy est de retour! Apparu pour la première fois sur une borne d'arcade d'Atari en 1985, il n'a jamais cessé d'être adapté sur toutes les machines (micros et consoles). Pour ceux qui seraient passés à côté, voici le résumé de l'histoire. Paperboy est un livreur de journaux qui se déplace uniquement à bicyclette. Chaque jour, il doit distribuer le journal aux abonnés tout en évitant les nombreux obstacles de la ville: voitures, poussettes d'enfant, passants et même des monstres sortis tout droit des égouts... D'une main, il pilote son engin, de l'autre il envoie les journaux dans les bonnes boîtes aux lettres. Il se peut qu'il se trompe de maison et envoie un journal à un non-abonné. C'est une bonne initiative car le jour suivant, ce dernier n'hésitera pas à s'abonner. Les journaux lancés peuvent aussi servir à arrêter des voleurs, à détruire des fantômes ou à se frayer un chemin parmi tous les obstacles. A différents points de la ville, des paquets de journaux sont à la disposition de Paperboy. Cela lui donne de nouvelles "munitions". A la fin d'une journée, il augmente ses points en participant à un round de bonus. C'est une sorte de gymkhana, au cours duquel il doit slalomer entre des plots et sauter par-dessus des flaques d'eau. Durant trois semaines, il doit sans relâche livrer les périodiques. La taille des maisons et surtout la difficulté augmentent au fur et à mesure des semaines. Par rapport au premier Paperboy, la seule innovation est le choix d'un deuxième joueur, Papergirl. C'est une livreuse de journaux qui a exactement les mêmes attributs que le garçon!

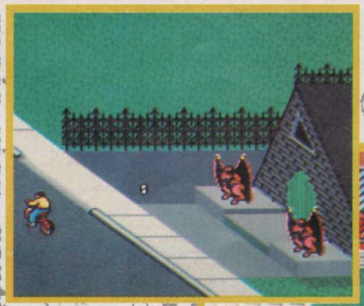


◀ *Même le jardinier paisible peut devenir fou furieux et vous courir après. Pensez à refaire le plein de journaux en roulant dessus.*

Le journal vous informe d'éléments troublants qui ont lieu dans la ville. En résolvant ces problèmes, vous augmentez vos points. ▶

◀ *En fin de journée, un stage bonus se déroule à l'intérieur d'un terrain de sport. La jeune fille sur sa bicyclette est la Papergirl.*

▲ *N'essayez pas de viser la boîte aux lettres, vous risquez de la rater. C'est vraiment un pur hasard si le journal atteint sa cible.*



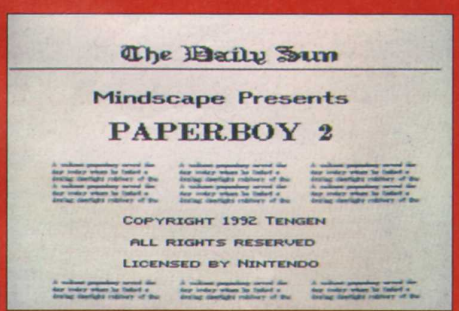
Vous gagnerez un maximum de points en stoppant la voiture d'enfant. ▼

▲ *Les gargouilles ne sont pas dangereuses. Vous pouvez les réduire au silence en leur envoyant un journal.*

COMMENTAIRE

AXEL

J'espérais qu'un jeu mille fois adapté, dont l'intérêt est extrêmement limité, pour ne pas dire nul, aurait pu tirer son épingle du jeu en débarquant sur Super Nintendo. Que nenni! Sa piètre réalisation le relègue au rang des conversions ratées. Animation déplorable, graphismes propres mais sans aucune variété, jouabilité totalement contestable. Le "pilotage" du vélo est hasardeux. Pour éviter les obstacles ou changer de direction, il faut s'y prendre à l'avance. Les tests de collision sont imprévisibles et calculés de façon aléatoire. De qui se moque-t-on? On n'arrête pas de nous rebattre les oreilles avec les superproduits de la Nintendo française, alors pourquoi nous imposer des versions aussi désastreuses que celle-là? Paperboy a vécu, place aux idées nouvelles et aux jeux dignes de ce nom.



MINDSCAPE PRIX : D

APPRECIATION

PRESENTATION 43%
Un vulgaire commentaire et un menu d'options ridicule.

GRAPHISME 45%
Les sprites sont laids.

ANIMATION 31%
A part l'humour des scènes animées, on s'endort...

BANDE-SON 79%
La musique un peu jazzy relève le niveau du jeu.

JOUABILITE 22%
Contrôler son vélo est déjà un exploit en soi...

DUREE DE VIE 8%
Tous les niveaux se ressemblent, c'est désolant.

INTERET 5%
Sa réalisation est peu digne d'une SNIN.

1-2 JOUEURS | 10 | CARTOUCHE

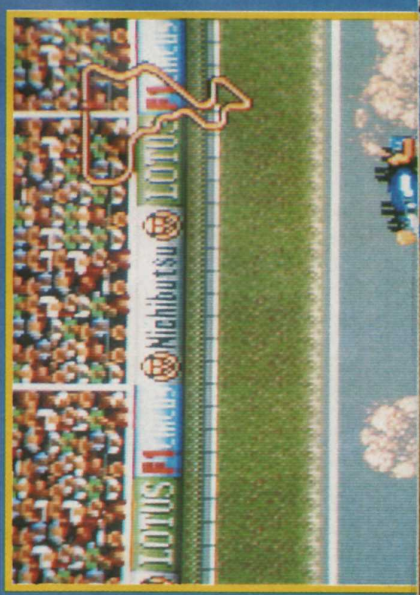
SUPER FAMICOM REVIEW

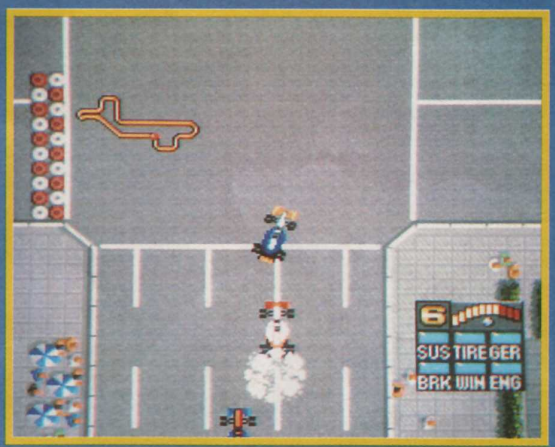
Super F1 CIR

Cette nouvelle simulation de F1 est une adaptation fidèle du F1 Circus sur PC Engine. C'est à 99% le même jeu. L'une des particularités de cette course de F1 est qu'il faut se qualifier pour participer à un grand prix. Ces tours de chauffe chronométrés servent aussi à définir la place que vous occuperez sur la grille du départ. Enfin, ils sont indispensables pour effectuer les derniers réglages avant la course. Frein, moteur, châssis, boîte de vitesses, suspension, ailerons, pneumatiques... Vos choix sont guidés par les conditions climatiques et le tracé du circuit. Aux seize circuits officiels s'ajoute une demi-douzaine d'autres. Vous choisissez le nombre de tours, et désignez ceux auxquels vous voulez participer. L'entraînement est recommandé, sauf à ceux qui connaissent parfaitement chaque pouce de la piste, comme Robby. Vous avez réussi à être parmi les vingt-huit pilotes qualifiés? Félicitations! Le meilleur est à venir. Sur la grille de départ, vous devez rester concentré pour ne pas rater les premières accélérations. Elles sont capitales. Dites-vous bien que toutes les voitures roulent pratiquement à la même vitesse et qu'un retard de quelques secondes est souvent irrécupérable. D'autant plus que vous serez sûrement amené à faire des arrêts aux stands. Durant la course, les pilotes adverses n'hésitent pas à vous fermer la route. C'est de bonne guerre. Vous feriez la même chose si vous aviez une meute vrombissante à vos trousses. En attendant ce jour glorieux où le champagne jaillira de vos mains fébriles, attachez votre ceinture et accrochez-vous!

Oh! la belle verte! Encore une jolie sortie de route. Elle n'endommagera pas votre voiture mais vous fera perdre un temps précieux.

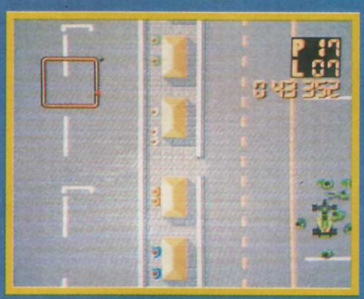
Beau carambolage! Appréciez, la qualité graphique des sprites.



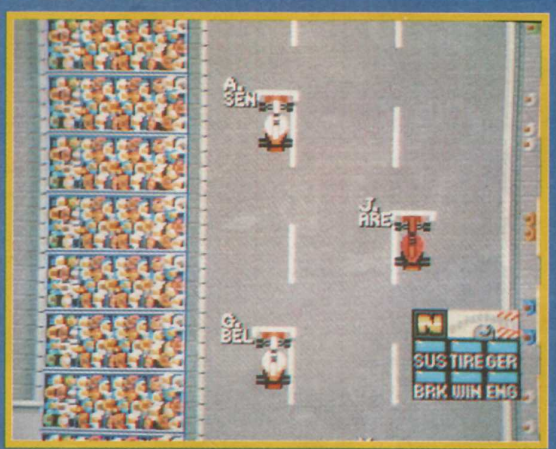


Ne prenez pas de risque inconsidéré en doublant dans les virages. Attendez une ligne droite pour utiliser le phénomène d'aspiration.

A mon avis, vous n'avez pas pris le bon chemin! Vous risquez de ramer un maximum pour sortir de cette impasse.



Entre les sorties de route, les chocs de voitures et les changements météo, ce serait bien le diable si vous ne vous arrêtiez pas au stand.



Sur la grille de départ, les bolides sont prêts, vous sentez monter la pression. Gardez les yeux sur le concurrent situé devant vous. Il permet de bien aborder les premiers virages.

Avant le virage, freinez un max pour ne pas vous retrouver de l'autre côté de la piste. Une fois dedans, foncez !

COMMENTAIRE

ROBBY

Déception ! La version pour la PC Engine de ce jeu constituait pour moi le jeu de formule 1 le plus excitant qui soit, et je ne compte plus le nombre de championnats auxquels j'ai participé sur F1 Circus. L'arrivée de ce méga-hit sur Super Famicom me faisait saliver par avance, car on connaît les avantages techniques de la console Nintendo par rapport à la PC Engine. Et pourtant, malgré quelques améliorations, notamment au niveau de la construction des voitures, F1 Circus Super Famicom ne m'a pas emballé car les spécifités de la machine ont été mal exploitées dans ce jeu. Je retourne à ma PC Engine!

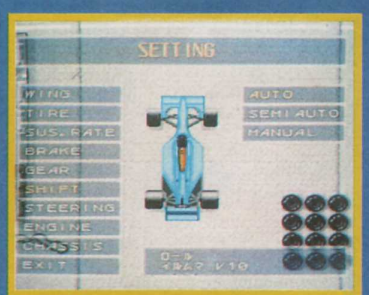
COMMENTAIRE

AXEL

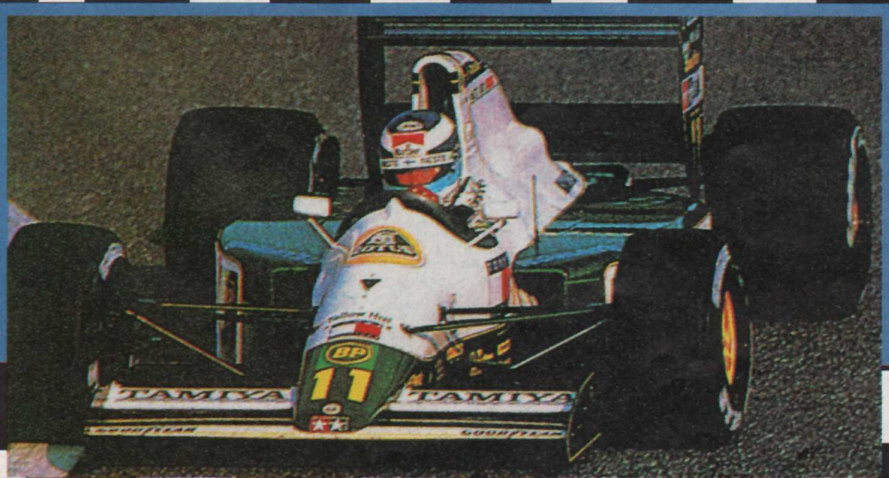
Je ne vous cacherai pas qu'il faut vraiment adorer les petits bolides pour trouver un quelconque intérêt à ce jeu. Assez difficile à maîtriser, il est sévère pour les pilotes non expérimentés. Les deux tours de qualification n'épargnent personne, comme dans la réalité. La vision de la piste est à mon sens trop limitée (vue en hauteur sans relief) et empêche le pilote d'anticiper les virages et de prendre la meilleure courbe. Lors de la course, il arrive fréquemment que vous rouliez tout seul pendant les quatre premiers tours et que tout d'un coup un nombre incalculable de voitures vous passent devant. D'où viennent-elles? Mystère! Et estimez-vous heureux si elles ne vous percutent pas. Vos chances, déjà minimes, de revenir sur le peloton de tête s'envoleraient en fumée. Plusieurs aspects du jeu m'ont particulièrement irrité. Il m'est arrivé de rester définitivement coincé par des pneus placés sur les bas-côtés. Serait-ce un "bug"? Il faut attendre que toutes les voitures aient fini leur course pour changer de circuit. Si vous finissez dans les premiers, vous pouvez attendre près d'une minute! Dans l'ensemble, cette simulation est d'un bon niveau, mais sa grande difficulté risque de limiter le nombre d'acheteurs.

SUPER F1 CIRCUS FACE A SES CONCURRENTS

Deux autres simulations de F1 sont dignes de prendre place sur le podium. Tout d'abord, F1 Grand Prix de Video System (voir Consoles + n° 11). Très proche de S.F1 Circus, il offre de nombreuses options (sauvegarde possible...) et un choix de circuits assez varié. Très réaliste, il séduira avant tout les mordus de F1. Exhaust Heat est le second lauréat (Consoles + n° 8). Sa représentation graphique du circuit est très originale et procure un effet de vitesse bien supérieur aux deux premiers titres. De plus, vous devez gérer votre budget pour acheter le meilleur équipement à votre bijou.



Préparation d'avant course. Ces options très complètes nécessitent un minimum de connaissances "techniques", d'autant plus que tout le jeu est en japonais... Un mauvais réglage et votre voiture a toutes les chances de ne jamais voir la ligne d'arrivée.



EDITEUR : NICHIBUTSU

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
CONTROLE : BON

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	75%
GRAPHISMES	73%
ANIMATION	61%
BANDE-SON	72%
JOUABILITE	68%
DUREE DE VIE	81%

100% japonais! L'option sauvegarde est un élément positif du jeu.

Juste ce qu'il faut. Les décors sont fidèles à la réalité. Sérieux et efficace.

On a une sensation de vitesse dans les virages. L'effet de rotation dans les tournants est assez réussi.

De bonnes musiques accompagnent le jeu. Les bruitages sont corrects.

La F1 devient incontrôlable après plusieurs sorties de route.

Les options sont assez variées pour donner envie de persévérer.

INTERET 75%

Les vrais mordus de la F1 y trouveront leur compte. Les autres préféreront F1 Grand Prix, plus facile à maîtriser.

LHX ATTACK CHOPPER

Tout le monde, dans les pays de l'Ouest, s'est réjoui de la paix mondiale qui a suivi l'annonce de la fin de la Guerre Froide. Néanmoins, même si les Russes sont devenus nos alliés, nous ne pouvons pas interrompre notre course à l'armement. Il y a toujours de nombreux pays hostiles de par le monde. La Libye en est un bon exemple.

Heureusement, ceux qui vont piloter le LHX Attack Chopper dans la nouvelle simulation de vol d'Electronic Arts sont là pour rétablir l'ordre. Cette conversion d'un célèbre hit sur PC va vous entraîner dans des conflits modernes. Une trentaine de missions vous sont proposées. Elles vont du simple parachutage d'approvisionnement aux attaques de convois. Pour ce faire, vous allez piloter les derniers-nés de la technologie militaire, l'Apache AH-64A de chez McDonnell, Douglas ou bien le LHX Stealth Chopper.

Les ennemis seront nombreux à vous empêcher d'atteindre vos objectifs. Il vous faudra savoir parfaitement manier votre appareil pour les éviter ou les détruire. Les multiples missiles Sam et Gaskin ainsi que les hélicoptères Hind n'hésiteront pas à vous mettre des bâtons dans le rotor.

ARMEMENT LOURD

L'Apache est doté de quatre systèmes d'armement et le LHX en compte trois. Ils ont tous un rôle bien spécifique dans chaque mission.

CANON : Chaque appareil dispose d'un canon 20 mm standard. Les obus antiblindage sont très efficaces à courte portée. Le verrouillage de la cible s'effectue grâce à l'ordinateur de bord.

SIDEWINDERS : Le Sidewinder est un missile air-air dévastateur guidé par infrarouge. Il peut être utilisé contre des appareils en vol ou des cibles au sol.

HELLFIRES : L'Hellfire est un missile air-sol à tête chercheuse. Il sert à détruire les tanks et autres unités lourdes. Sa portée est de sept kilomètres.

ROQUETTES : Seul l'Apache est doté de roquettes aériennes Folding Fin (FFAR). Elles portent jusqu'à 1400 mètres mais sont utiles pour détruire les bâtiments ennemis lors des attaques à basse altitude.

CHESS

Ici, vous avez deux objectifs. Parachuter des médicaments sur une section bloquée dans le désert, puis aller secourir la seconde unité chargée de porter secours à la première.

RAINBOW VEIL

Votre service de renseignements rapporte que les Libyens détiennent trois otages dans l'un de leurs horribles camps de "rééducation". Les trois hommes ont reçu pour consigne de vous attendre en bordure du camp. Détruisez ce lieu infernal mais faites attention où vous tirez.

PILOTEZ VOTRE HELICOPTERE

Les combinaisons des boutons de votre joypad vous donnent accès à toutes les fonctions de votre hélico. Mais vous pouvez aussi utiliser un second joypad branché sur le port n° 2 pour gérer votre armement. A moins que vous ne soyez ambidextre, cette option a l'avantage de permettre de jouer à deux. Le premier joueur dirige l'appareil et le second dégomme les ennemis.

▲ *Le zoom du LHX permet de visualiser les ennemis au sol.*

MISSILE SOL-AIR SA-7

Les missiles mobiles Sam sont une véritable malédiction pour les pilotes alliés. Leur tête chercheuse à infrarouge à longue portée font de vous une cible parfaite au-dessus du désert.

UNITE ZSU-57 AA

Un char antiaérien mobile. Vous le rencontrerez au cours de chaque mission. Faites très attention, s'ils vous touchent, c'est fini!

HELICOPTERE MI-24 HIND

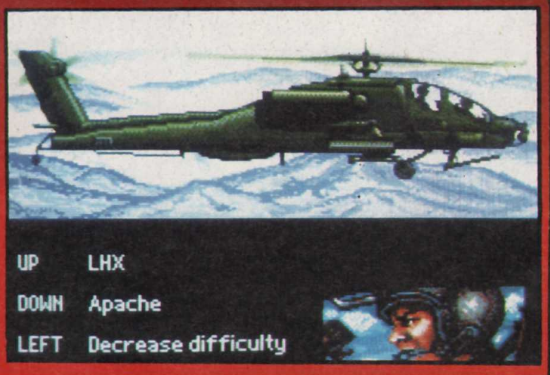
Les Hinds sont des versions modifiées de l'appareil antichar d'origine. Ils sont certes rapides mais le LHX l'est beaucoup plus, et d'une meilleure maniabilité.

LANCEUR DE MISSILE SA-9 GASKIN

Ce lanceur transporte le missile Gaskin. Imaginez les dégâts que peuvent faire trois kilos d'explosif sur votre hélico à Mach 1,5. A vous de jouer les acrobates!

COMBATS EN PLEIN DESERT

Le LHX peut accomplir n'importe laquelle des trente missions. Ces dernières sont de difficultés croissantes. Votre campagne débute au milieu du désert libyen et vous serez fréquemment amené à survoler de vastes étendues avant d'atteindre vos objectifs. Chaque mission est précédée d'un briefing de votre service de renseignements, d'un compte rendu des situations climatiques et d'un code d'accès. Ce code est fourni au début de la mission, ce qui évite au joueur de tout recommencer depuis le début. Les missions sont variées, vous ne risquez pas de vous ennuyer. Voici un exemple des missions qui vous attendent:



VOTRE ENNEMI

Vous ne connaîtrez rien de l'armement des Libyens avant qu'ils ne les utilisent contre vous. Nous vous livrons ici quelques renseignements ultra-secrets sur l'arsenal qu'ils sont supposés détenir.

MAJESTIC TWELVE

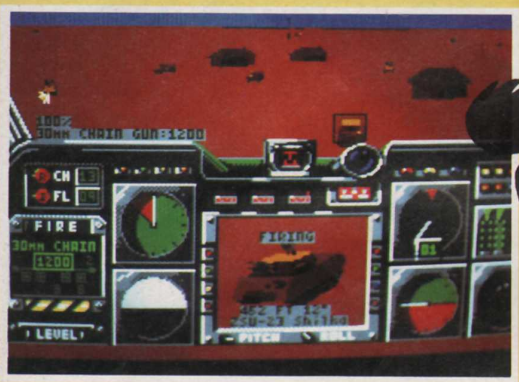
Une mission facile pour débuter. Des unités libyennes se rassemblent près de la frontière. Votre boulot est de les intercepter et de tirer sur tout ce qui bouge avant qu'elles ne passent à l'action.

PHOENIX

Cette mission est épineuse car vous ne savez pas où se trouve l'ennemi. Votre cible est un convoi de fonds volés que les Libyens tentent de faire passer à la faveur de la nuit. Votre service de renseignements ne vous a fourni que les lieux de départ et d'arrivée, alors un petit vol de reconnaissance s'impose!

ANALYSE DES INSTRUMENTS

L'agencement du cockpit des deux hélicoptères est totalement différent. L'Apache possède la plupart des instruments de base, alors que le LHX dispose du tout dernier système de pilotage informatisé. Ils utilisent tous deux le même ordinateur de navigation. C'est lui qui fournit les informations sur l'orientation et la distance de l'objectif. Il comporte aussi un radar d'une portée d'un mile. L'ordinateur de navigation (navcom) est couplé à celui qui vise l'objectif ennemi. Il vous donne l'état de la cible ainsi qu'une image rapprochée.



COMMENTAIRE

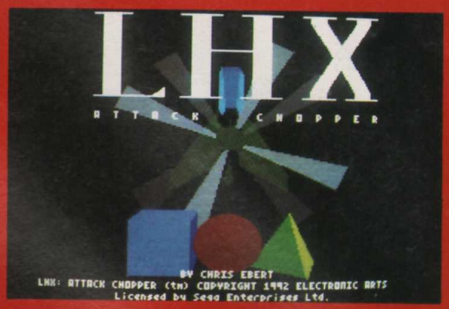
RICH

Après m'être familiarisé avec les contrôles, je n'ai eu aucun problème pour jouer à LHX Chopper. De plus, je l'ai trouvé bien meilleur que F-22 Interceptor. Alors que ce dernier est essentiellement consacré au combat aérien rapide, LHX est plutôt un jeu tactique. Chaque mission exige de la réflexion et un examen sérieux des cartes. Se contenter de voler tout droit conduit à une mort certaine. Cela ne signifie pas que LHX soit dénué de toute action. Certaines missions sont très intenses et font appel à vos qualités de pilote si vous voulez vous en sortir. Graphiquement, le jeu n'est pas très détaillé mais le représentation en 3D est honorable. Elle dépeint très bien l'action. Le son est fonctionnel, avec des bruits corrects et un effet d'hélicoptère bien rendu, même si les dialogues sont un peu bizarres. Electronic Arts nous offre là un simulateur de vol digne des meilleurs. F-22 est parfait pour les fanas d'action. LHX Attack Chopper reste une excellente simulation réaliste d'une grande profondeur de jeu. Personnellement, je préfère LHX. Pour les adeptes de simulations d'hélicoptère sur Megadrive.

COMMENTAIRE

GUS

Je dois avouer qu'il m'a fallu un certain temps avant de m'habituer à LHX Attack Chopper. Il m'a d'abord paru ressembler à F-22, en moins bien. Mais avec un peu de persévérance, j'ai vite changé d'avis. La prise en main est un peu compliquée car les commandes sont très proches les unes des autres. Il était inévitable que quelques options de la version PC manquent. Le jeu demeure toute-fois une excellente simulation de combats, offrant des missions aussi variées que bien conçues. Celle que je préfère est le sauvetage sous les tirs de la défense anti-aérienne libyenne. Venir à bout des cinq niveaux est un dur challenge. L'idée de modifier le point de vue, qui faisait un peu gadget sur F-22, est ici améliorée. Avec un peu d'habitude, vous vous verrez d'en haut en train de canarder un site d'artillerie, et pourrez admirer l'explosion de plus près. Ce jeu reste cependant inférieur à F-22 sur quelques points. Par exemple, les combats aériens ne sont pas aussi acrobatiques. Mais il se rachète largement par ses qualités stratégiques. En conclusion, c'est un jeu qui requiert patience et attention. A essayer.



EDITEUR : E.A.
PRIX : D
DISPONIBILITE : SEPTEMBRE
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : PAR CODE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 5
CONTROLE : MOYEN

1 JOUEURS		CARTOUCHE

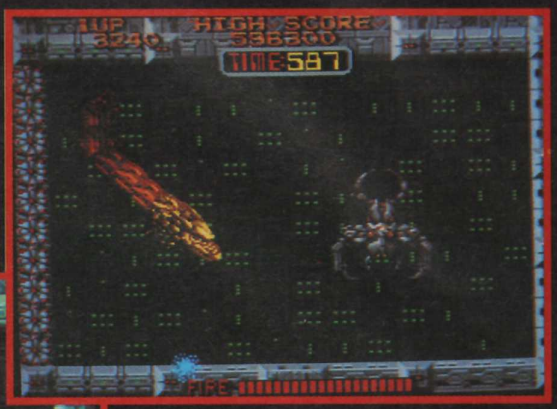
PRESENTATION	**88%**
De nombreuses options à découvrir et de belles images fixes lors de l'intro.	
GRAPHISMES	**83%**
Les graphismes en vectoriel ont une animation correcte et la représentation du cockpit est très réaliste.	
BANDE-SON	**66%**
Les effets sonores et les dialogues renforcent l'ambiance mais restent rares.	
JOUABILITE	**85%**
Système de contrôle complexe et exaspérant pour les novices. Quelques séances d'entraînement devraient suffire.	
DUREE DE VIE	**90%**
Persévérez et vous découvrirez un jeu profond et très prenant.	

INTERET 89%

Une VRAIE simulation de combats aériens. LHX Attack Chopper est vivement conseillé à ceux qui cherchent un jeu qui dure plus d'une semaine.

SYVALION

Aux commandes d'un vaisseau en forme de serpent-dragon articulé, vous allez devoir combattre vos adversaires au sein de niveaux-labyrinthes. Serpent, vous en avez la forme reptilienne. Vous ne dirigez en fait que la tête, l'avant de l'appareil ; le corps suit, tronçon après tronçon. Votre aspect dragon se révèle par la possibilité de cracher un jet de flammes. Celui-ci n'est que momentané et, après l'avoir épuisé, vous devrez attendre quelques instants avant de pouvoir vous en resservir. Dans chaque niveau, vous devrez parcourir les couloirs pour gagner la tanière d'un robot qui garde l'accès au niveau suivant. Un temps limité vous est donné pour parcourir le labyrinthe et défaire le boss.



Enfermé, vous devez combattre le boss de fin de niveau.

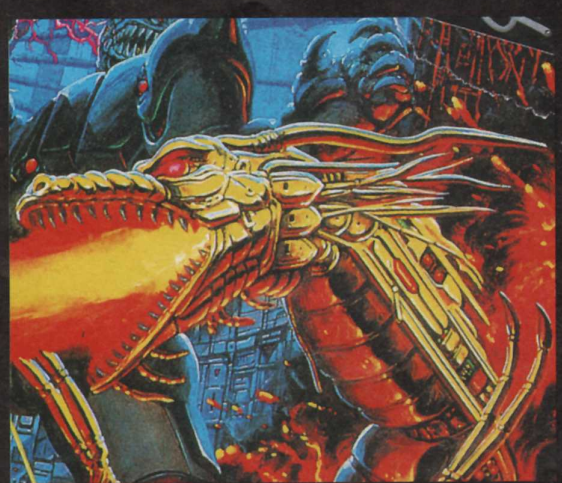
A force d'encaisser les coups de l'adversaire, le bout du corps commence à devenir de plus en plus rouge. Cela signifie que la fin est proche.

Un serpent-dragon cracheur de feu !

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

Syvalion est une déception. Alors que l'idée de base était intéressante et que la réalisation des déplacements du dragon était convaincante, le reste de la cartouche n'est vraiment pas à la hauteur. Tout d'abord, Syvalion est laid. Peu de couleurs sont utilisées à l'écran et les labyrinthes se ressemblent tous. Rien à attendre non plus du côté de vos adversaires, ils se répètent de niveau en niveau et sont soit trop faciles à éviter, soit trop compliqués à combattre.
Autre reproche, ce jeu est mal réalisé : sprites clignotants, mal affichés... Enfin, plus impardonnable encore, le jeu est monotone, voire inintéressant ! Bref, une cartouche à acheter dans le but de faire un cadeau à votre meilleur ennemi !



TOSHIBA/EMI PRIX : F

APPRECIATION

PRESENTATION 45%
Pas d'intro mais un écran clair.

GRAPHISMES 35%
Médiocre.

ANIMATION 45%
A part votre appareil, laisse trop à désirer.

BANDE-SON 68%
C'est encore ce qu'il y a de mieux ici.

JOUABILITE 13%
Lassant.

DUREE DE VIE 25%
Mauvais dosage de la difficulté...

INTERET 22%
Très réduit !

1 JOUEURS

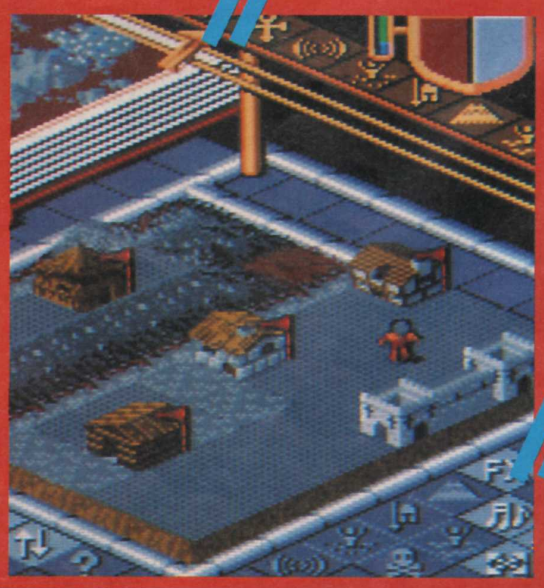
CARTOUCHE

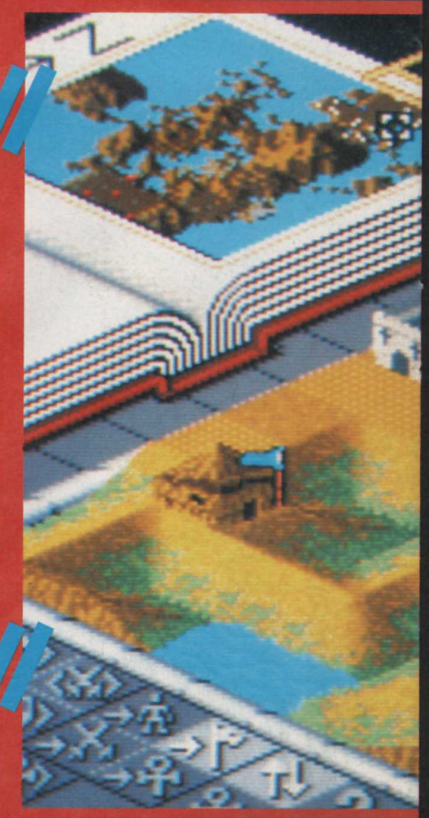
POPUL

Cette conversion pour Super Nintendo ne pourra que satisfaire les nouveaux possesseurs de cette console. Je rappelle le principe pour ceux qui auraient manqué l'épisode précédent: vous êtes un dieu, et vous devez vous occuper de votre peuple, pour qu'il "croisse et se multiplie". Vos petits bonshommes se déplacent et agissent tout seuls, et vous devez aplanir le terrain pour qu'ils puissent s'installer confortablement. Vous n'êtes pas seul sur cette planète, un autre peuple, guidé lui aussi par un dieu omnipotent, cherche à imposer son hégémonie. Evidemment, dès que vos deux peuples se rencontrent, c'est la guerre! Vous disposez heureusement d'un arsenal bien fourni: outre vos fidèles, que vous pouvez envoyer à la conquête des terres ennemies, vous disposez de volcans, de raz de marée, de tremblements de terre propres à semer la mort et la destruction. Au long des innombrables niveaux de Populous, vous et votre adversaire informatisé aurez droit à tout ou partie de cet arsenal. Hormis les quatre terrains originels, la version Super Nintendo en offre plusieurs autres, tels que celui où vous dirigez des petits cochons dans un paysage de dessin animé, ou encore celui dans lequel les bâtiments sont remplacé par les différentes consoles de la marque. Graphiquement, ce jeu est proche des versions ST ou Amiga, c'est-à-dire excellent. La musique et les bruitages participent au plaisir divin du joueur. Malheureusement, le maniement au joypad est délicat, et ceux qui connaissent les versions micro pourront être déçus.

LES UNIVERS DE POPULOUS

Au fil de vos réussites, vous découvrirez une infinité d'univers différents, de difficulté croissante. Plusieurs terrains illustrent cette progression. Les quatre univers de base (ceux présents dans le Populous originel) sont respectivement les verts pâturages, les arides déserts, les grandes étendues glacées et une représentation fidèle de l'enfer. Divers réglages (on peut les modifier) sont associés à chaque type de monde, et par exemple vos fidèles survivront quelques seconde dans l'eau alors qu'ils trépasseront instantanément dans la lave.





COMMENTAIRE

WIEKLEN

Bon, d'accord, c'est Populous. OK, c'est un bon jeu. Mais je trouve la note décernée sur Super Famicom exagérée. Non que la conversion soit ratée mais le maniement au joypad est ce que l'on peut appeler sans remords une "galère". Ce n'est pas la faute de la Super Nintendo, ce n'est pas la faute des programmeurs. C'est simplement que cet accessoire est mal adapté à Populous, qu'il gâche une bonne partie du plaisir. Qu'il faille déplacer le curseur sur tout l'écran pour faire scroller la fenêtre de jeu, passe encore, mais il faut en plus appuyer sur Select pour passer au menu "actions", et encore une fois sur Select pour les options! Si vous ne connaissez pas la version micro, ce jeu vous enchantera. Dans le cas contraire, envisagez plutôt de rebrancher votre ancien micro (celui qui traîne dans le grenier)...

OUS

Si les autres univers ont un but essentiellement décoratif, cela n'enlève rien à leur charme. Plusieurs sont extraits des "Promiced lands", le data-disk de Populous sur micro. Vous aurez droit à la Révolution française, ou a la planète des petits hommes (si on peut appeler ça des hommes!) verts. Les suivants sont originaux, et vous découvrirez des souris environnées de gâteaux et de crème, des petits cochons dans un monde fleuri ou encore l'univers Nintendo, dans lequel les maisons sont remplacées par les consoles de la société. Les programmeurs de Bullfrog ont cédé à un délire bien sympathique...

EDITEUR : NINTENDO
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : ASSEZ FACILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : INFINIES + CODES
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 999
CONTROLE : ASSEZ MAUVAIS

1 JOUEURS		CARTOUCHE

COMMENTAIRE

MORGAN

Dans le monde des jeux vidéo, il y aura eu Pong et Populous. Malheureusement, ce ne sera pas la version Super Nintendo de ce dernier titre qui s'imprimera dans la liste des chefs-d'œuvre de cette décennie. Et pourtant, l'attrait indéniable de ce jeu vous retiendra plusieurs heures devant votre écran. Les options sont strictement les mêmes que sur les versions précédentes, et il n'y a pas de changement en ce qui concerne les graphismes. Le gros problème, c'est la maniabilité. Bon courage pour arriver à terminer une partie sans casser votre joypad. On est loin de la superbe version du PC.

PRESENTATION 85%

Un didacticiel vous permet de découvrir en douceur les joies du jeu des dieux!

GRAPHISMES 84%

Clairs, lisibles et très mignons, surtout avec les nouveaux (planète Nintendo, Révolution française, etc.).

ANIMATION 82%

Les personnages bougent naturellement. Les actions spéciales sont impressionnantes.

BANDE-SON 88%

Tous les éléments sonores participent au plaisir du joueur.

JOUABILITE 65%

Le manque de maniabilité au joypad peut être considéré comme un défaut.

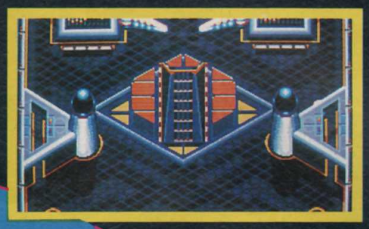
DUREE DE VIE 98%

Quand vous serez accroché, aucune cure de désintoxication ne pourra vous en libérer...

INTERET 86%

Populous est un très grand jeu, qu'il faut absolument découvrir.

TWISTED FLIPPE



BONUS "FLIPPANT"

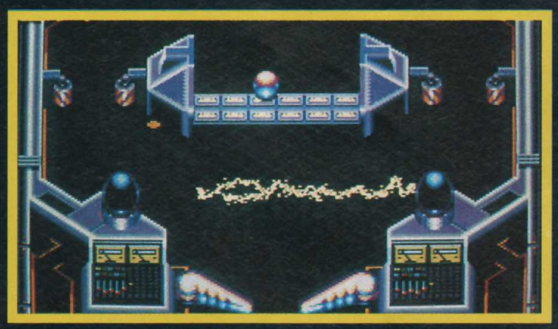
Ce qui compte avant tout lorsque l'on joue au flipper, c'est de totaliser un maximum de points. Pour cela, Twisted Flipper n'est pas manchot.
Il offre la possibilité de faire exploser le compteur! Le meilleur moyen est de se servir de la rampe de lancement. Pour y avoir accès, le joueur doit détruire toutes les targettes, allumer les losanges et abattre les lettres des mots "Jump Ramp". La rampe apparaît alors et il ne reste plus qu'à envoyer la balle dedans. Si cela réussit, un écran rempli de bonus s'ouvre devant les yeux ébahis du flipper-man! Cool, non?

C'est une tragique histoire! L'adorable dauphin, Flipper, star de la série télévisée des années soixante, a perdu la tête. Durant le tournage dans le Pacifique, il a souffert de terribles hallucinations liées à des souvenirs de guerre du Viêt-nam. Ce qui obligea les producteurs à renvoyer le dauphin chez lui. Dans Twisted Flipper, le joueur contrôle l'animal en lui faisant traverser les lignes ennemies. Il pourra guérir si il parvient à libérer les prisonniers de guerre... Voici le genre d'histoire qui aurait pu naître dans l'esprit d'un programmeur plein d'imagination.

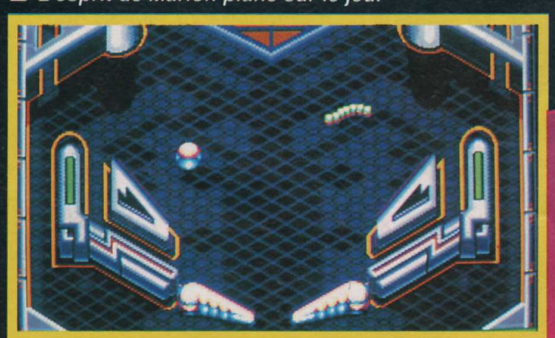
En fait, Twisted Flipper n'a aucun rapport avec les dauphins, et encore moins avec le brave Flipper. Electronic Arts a conçu un flipper de la même famille que Dragon's Fury. Le joueur doit jongler avec une balle d'acier qui lui rapportera un maximum de points. Il faut des réflexes et une bonne dose d'habileté pour diriger cette bille rebondissante. Plus la peine d'aller au café pour jouer au flipper. Ce jeu d'Electronic Arts s'adapte parfaitement à votre console de salon Megadrive. Le nombre de flippers (c'est-à-dire les targettes qui permettent de renvoyer la balle) est au nombre de 6 (2 paires de 3). Si la bille d'acier franchit le dernier flipper, vous perdez la partie. Il faut avoir l'esprit bien dérangé pour avoir conçu un flipper aussi tortueux... Il n'a rien avoir avec tout ce qui a déjà été fait, notamment au niveau du nombre de joueurs. Ici, on peut jouer jusqu'à quatre joueurs, ambiance électrique et survoltée assurée! Rien à voir avec une histoire de gentils dauphins.

LES TROIS MONDES

Comme cela a été mentionné plus haut, ce billard électrique est composé de trois flippers.
Voici un court résumé de ce qui vous attend:



▲ *L'esprit de Marlon plane sur le jeu.*



▲ *Tous les mille-pattes baveux doivent mourir!*

LES FLIPPERS DU MILIEU

Dans cette partie du flipper, vous devez détruire, entre autres, les crânes coiffés d'une perruque verte, porteurs de sandales. Des bustes apparaissent aussi à l'écran. Pour les détruire, il faut leur tirer dessus avec la bille d'acier. Pour allumer les deux ampoules bleues à droite et à gauche des flippers, il faut faire rebondir la bille dessus plusieurs fois. Les targettes qui apparaissent en affichant les mots Head et Banger doivent être impérativement descendues. Une fois cela fait, la barrière qui empêche la bille de passer au niveau supérieur est désactivée. Hourra!

LES FLIPPERS DU BAS

Ces flippers sont les derniers remparts. A ce niveau, il faut vraiment être très vigilant. La plus grande partie du jeu se déroule ici. Vous y trouverez la rampe de lancement pour atteindre le niveau de bonus. Les chenilles qui se tortillent dans tous les sens sont vos principaux obstacles.

LES FLIPPERS DU HAUT

C'est la zone de jeu la plus petite mais aussi la plus excitante. La bille est surexcitée et devient presque incontrôlable. Des têtes de mort posées sur des squelettes effectuent la danse macabre au-dessus de vos flippers! Il ne faut pas se laisser impressionner par ces morts vivants.
Une bonne bille bien placée devrait les transformer en osselets!

▲ Dehors les monstres!

▲ Le retour du hippie!

▲ Descendez "Head".

COMMENTAIRE

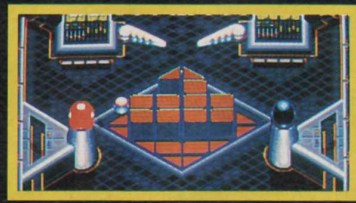
ROB

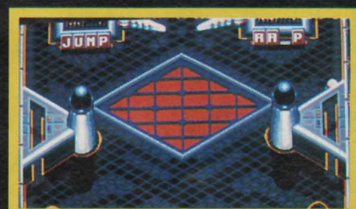
Pour tous ceux qui cherchent à acquérir une simulation de flipper sur console, je pense qu'ils veulent sûrement savoir lequel des deux jeux, Dragon's Fury ou Twisted Flipper, est le plus valable. Dans le domaine de la jouabilité, je pense que le jeu d'Electronic Arts est le meilleur. L'effet d'inertie de la bille n'a pas été oublié, ce qui donne un aspect très réaliste. Les rebonds sont bien étudiés et vous n'aurez pas la mauvaise surprise de voir votre bille prendre des angles complètement irréalistes. La bande sonore rivalise de belle manière avec l'opéra rock que l'on peut apprécier dans Dragon's Fury. Pour le reste, Twisted Flipper ne tient pas la distance. Tout d'abord, il manque cruellement de variété ce qui est quelque peu gênant! Si quelques sprites sont animés, le reste du décor est statique et pauvre en détails. Les niveaux de bonus dans Dragon's Fury donnent du punch au jeu, ce qui est loin d'être le cas dans Twisted Flipper. Seule l'idée de la rampe de lancement est originale et séduisante, ainsi que le mode quatre joueurs. Vous aurez compris que je suis plutôt un partisan de Dragon's Fury. Essayez les deux flippers et vous comprendrez les raisons de mon choix.

COMMENTAIRE

JULIAN

Etant un passionné de flippers, c'est avec un espoir mêlé d'une certaine appréhension que j'attendais la sortie de Twisted Flipper. Malheureusement, dès les premières balles, je fus désagréablement déçu. Le problème majeur concerne le niveau de difficulté. A mon sens il est trop bas pour que l'on y joue longtemps. Cela devient une promenade de santé sans grand intérêt. Ce flipper manque totalement d'imagination. Le nombre de targettes est bien trop limité pour que l'on perde du temps à parcourir les niveaux de ce jeu. En revanche, côté réalisation technique, on n'a pas à se plaindre. Les graphismes et la bande sonore sont d'un très bon niveau. Les mouvements de la bille sont assez réalistes. Malgré ces qualités, ma préférence va à l'autre jeu de flipper, Dragon's Fury. Il est beaucoup plus varié et offre un challenge autrement plus intéressant.





▲ Précision et réflexes.

EDITEUR : E.A.
PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : BON

1 à 4 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 75%

2, 3 et même 4 joueurs peuvent jouer en alternance. C'est le seul intérêt du jeu.

GRAPHISMES 72%

Des sprites assez jolis et bien animés, mais cela n'est pas suffisant.

BANDE-SON 85%

Les bruitages sont excellents et la musique rock ne manque pas de punch.

JOUABILITE 86%

On a l'impression de jouer sur un vrai flipper, même si le niveau de difficulté est trop bas.

DUREE DE VIE 70%

Il n'y a pas assez d'écrans de bonus pour qu'on y passe beaucoup de temps.

INTERET 74%

Une simulation de flipper réaliste mais qui n'offre pas assez de variété. Dragon's Fury est un choix plus judicieux.

REVIEW

BONANZA BROS

Nos deux frères, Robo et Mobo, sont contents. Aujourd'hui, ils ont reçu un message de la pègre leur proposant du boulot. En effet, ils doivent cambrioler douze endroits férocement gardés par de nombreux policiers, gardes, artificiers et chiens. Heureusement, comme de vrais professionnels qu'ils sont, ils disposent du plan de chaque endroit, et ont prévu un gigantesque dirigeable pour pouvoir s'échapper. Malheureusement, nos deux cambrioleurs ne peuvent rester dans la place que quelques minutes pour commettre leur cambriolage sous peine d'être repérés et descendus. Les policiers, quant à eux, peuvent êtres stoppés dans leur poursuite de deux façons différentes: soit par le tir de votre arme, soit par le décor (portes ou marteau-pilon). Les endroits recèlent également de nombreux pièges surprenants (des canettes, des râteaux et la fameuse "banana skin", hé, hé...) ou des aides précieuses (recoins pour se cacher, déguisements, escaliers...). L'intérêt réside surtout dans le fait que les déplacements sont gérés à deux niveaux. Ainsi, il est possible d'échapper aux policiers en zigzagant entre le fond et le premier plan de l'image, ou encore en leur sautant dessus! A noter: les gardes font preuve d'une stupidité sans bornes car, une fois hors de leur champ de vision, ils ne vous attaqueront plus. Attention toutefois: certains policiers trop zélés vous poursuivront quand même, pour votre plus grand malheur!

SCENARIO ORIGINAL?

Connaissant le jeu dans ses versions pour Megadrive et Master System, nous avons été étonnés de constater des différences de scénarios par comparaison avec l'histoire de cette version pour la PC Engine. Cette dernière reprend le jeu de la borne d'arcade, et propose de vous faire de l'argent en volant des objets de valeur. Cambrioleurs, vous vous ferez rosser si les policiers vous arrêtent. Dans les versions Sega, vos méfaits sont excusés par un scénario dans lequel vous volez documents et objets qui permettront de confondre un malfaiteur. Ces versions censurées du jeu ne proposent pas le bonus stage où vous devez dérober un maximum d'argent au nez des policiers.

Un face-à-face dangereux.

Finirez-vous le restant de vos jours en prison?

Escalier, lieu stratégique.

Les policiers sont mous!

Pas de pitié!

COMMENTAIRE

DOUGLAS

Premièrement, je tiens à signaler que le jeu d'arcade original fut d'abord adapté sur X 68000, et c'est bien la seule version qui conserve la beauté originelle du jeu. En effet, tous les sprites de Bonanza Bros ont été "ray-tracés" avec un grand nombre de couleurs avant d'être inclus dans le jeu, et le fait d'avoir transcodé le jeu sur console (MS, MD ou PCE) annihile tout l'effet graphique de l'original pour ne laisser que des graphismes que l'on pourrait qualifier de "simplets". Un bon point cependant pour la jouabilité, qui surpasse de loin celles de la MD et de la MS. Paradoxalement, c'est aussi ce qui fait chuter sa durée de vie car, tournant sur CD, NEC Avenue aurait quand même pu créer plus de douze niveaux! Le jeu à deux est quant à lui amusant et permet de freiner la consommation de crédits. A noter aussi qu'il m'est arrivé de rencontrer des bugs qui bloquaient mes objets dans les murs! Malgré tout, BB PCE ne parvient pas à me convaincre (surtout à ce prix...).

NEC AVENUE/SEGA PRIX : E

APPRECIATION

PRESENTATION 70%
Un petit dessin animé et quelques options.

GRAPHISMES 65%
Assez simplistes mais sympas.

ANIMATION 85%
Bonne dans l'ensemble.

BANDE-SON 75%
De bonnes musiques d'ambiance.

JOUABILITE 85%
Les Brothers répondent bien aux commandes.

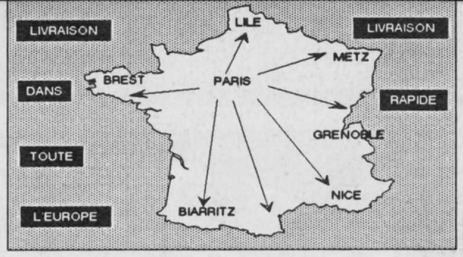
DUREE DE VIE 28%
Beaucoup trop facile...

INTERET 60%
Un jeu qui peut vous amuser un après-midi...

1-2 JOUEURS | 10 | CD-ROM

WINNER'S GAMES

(Ventes par correspondance)
7, PLACE DE LA PLATANERAIE
94470 Boissy St Léger
Tél : 45.69.48.01 Fax : 45.69.47.95



ANTARES INTERNATIONAL

(Magasin)
7 bis, Rue d'Issy
92100 Boulogne Billancourt
Tél : 46.21.52.85 Fax : 46.21.52.46

*** REVENDEURS CONTACTEZ LE 45.69.48.01 ***

MEGADRIVE		NEO GEO		SUPER N.E.S		SUPER FAMICOM	
Wheel of fortune	435 F	Mutation nation	1 090 F	Super double dragon	560 F	Syberion	550 F
Lakers us celtics	380 F	Ninja commando	1 290 F	Am gladiators	560 F	Astral boat	570 F
Krustys fun house	380 F	Andro dunos	1 250 F	Best of the best	530 F	Rama 1/2	590 F
Rom 3 kingdoms II	540 F	Burning fight	950 F	Blues brother	590 F	World champion	550 F
Terminator II	420 F	Fatal fury	1 090 F	Bulls us lakers	540 F	Camelthy	590 F
Test drive II	390 F	World of hero	Tél	Dino city	510 F	Prince of pershia	590 F
Wings of wor	390 F	Art of fighting	Tél	Faceball 2000	510 F	Masya	550 F
Ferrari grand prix	380 F	Foot ball frenzy	1 090 F	Wings II	530 F	Dragon slayer	550 F
Simpsons us mat	380 F	Last resort	990 F	Family dog	540 F	Romancing saga	550 F
Death duel	440 F	King of monsterII	1 290 F	Tom & jerry	450 F	Street fighter II	650 F
Warrior of rome II	490 F	Base ball stars II	1 250 F	King of monsters	520 F	Magic sword	570 F
Leimmings	420 F	8 man	850 F	Krustys fun kouse	510 F	Super bowling	510 F
Maverick	370 F	Robo army	1 090 F	N B A all star	510 F	Parodins da	590 F
R B I base ball II	390 F	Thrash rally	990 F	Ncaa basket ball	590 F	Hokuto no ken	590 F
Rampart	380 F	Magician lord	790 F	Out of this world	510 F	Turtle in time 4	590 F
Batman return joker	395 F	**GAME BOY**		Naper boy II	540 F	Adventure of sandial	590 F
Super smash tv	380 F	Pit fighter	260 F	Radio fliger	530 F	Captain tsubasa 3	580 F
Super monaco GP II	380 F	Ninja taro	265 F	Robocop II	550 F	Dina wars	580 F
Dragon fury	380 F	Nakajoma F1 hero GB 92	250 F	Home alone II	540 F	Hook	580 F
War song	440 F	Double dragon III	260 F	Spankys ouest	510 F	Carth light	580 F
universal soldier	395 F	Mouse trap hotel	250 F	Spiderman us x man	530 F	Super f1 sircus	580 F
Capriati tennis	375 F	Jordan vs bird	250 F	Street fighter II	650 F	Blaizon	580 F
Lyber cop	440 F	Tasmania story	245 F	Teenage turtles IV	550 F	Super mario world	450 F
Sorcerrers kuigdom	450 F	Runes of virtue	295 F	Terminator II	550 F	Zelda III	450 F
Predator 2	390 F	Amazing tater	250 F	Toxic crusaders	520 F	King of the monsters	590 F
Humans	510 F	Spanky's Quest	250 F	**ACCESSOIRES**		Dirty challenger	570 F
Super high impact	380 F	Tiny toon	265 F	Game boy + 1 jeu au choix	690 F	S T G	480 F
Thunder force IV	440 F	Soccermania	245 F	Game gear + 1 jeu au choix	1 090 F	Batlle grand prix	510 F
David robinson supreme court	390 F	Mega man II	265 F	Mega drive (j)	870 F	Carte master	510 F
Road blaster	395 F	Ninja boy II	235 F	Mega drive (j) + 1 jeu au choix	1 220 F	Rocketeer	510 F
Steel empire	395 F	Boxxle II	245 F	Mega drive cd + 1 jeu au choix	2 690 F	Othello world	510 F
Nobunaga segokude	440 F	Tom and jerry	245 F	Neo - Geo	2 590 F	Super chines world	510 F
High schod soccer	440 F	Alien III	260 F	Neo Geo + magician world	2 990 F	Ulta base ball	510 F
Grand slam the tennis tournamant	430 F	Interstellar assault	265 F	Super famicon + adaptateur	1 490 F	Gauba leagne	510 F
Greylander (J)	440 F	Paper boy II	265 F	Super famicon + adaptateur		Battle dodge ball	610 F
Twinkle tale	395 F	Adams family	245 F	+ 1 jeu au choix	1 950 F	Spindigy world	550 F
Outlander	385 F	Blues brother	265 F	Wonder Mega + 1 jeu au choix	4 400 F	Dodge danpei	550 F
Gods	385 F	ferrari grand prix	260 F	J.B.King (sfc)	650 F	CB characters wars	530 F
Drouble dragon III	395 F	Turtles ninja II	260 F	Game converteur (sfc)	180 F	Return of double dragon	Tél
Dodge club soccer	440 F	Best of the best	260 F	R.G.B cable (sfc)	350 F	Dragon Quest v	690 F
Metallifung	395 F	Prince of persia	270 F	ASCII pad joystick (sfc)	210 F	Super mario card	610 F
GAME GAER		**MEGADRIVE CD**		Apollo joystick	650 F	Acrobat mission	550 F
Amazing spiderman	270 F	Detornator	450 F	Cluster stick (MG)	349 F	Gamber self style	Tél
Marble madness	265 F	Wonder dog	450 F	Game adaptateur (MG)	60 F	Sonic blastman	590 F
Paper boy	265 F	Burai	450 F	Joystick original (MG)	97 F	Acslay	590 F
S space invaders	265 F	Earnest evans	350 F	Neo Geo joystick	390 F	Sky mission	Tél
Simpson vs mutants	270 F	Heavy nova	350 F	Mémoire carte néo géo	190 F	Mystery circle	Tél
Super monaco gp II	250 F	Sol feace	350 F	Capcom stick fighter	790 F	Gunforce	Tél
Wheel of fortune	270 F	Prince of pershia	450 F	Consol super N.E.S	1 390 F	Super gandam	Tél
Monstre world II	245 F	Thunder storm IV	450 F	Transfo (sdc) (mg)	150 F	Home alone	510 F
Outrun europa	260 F	After burner III	470 F	Transfo game gear	90 F	Mario print	630 F
Gambler	245 F	Rise of dragon	450 F	Light boy	99 F	Metal jack	510 F
Mickey mousse II	245 F	Dark wizard	450 F	Xe-8 joystick	190 F	Phanlanx	580 F
Dodge dandei	250 F	Pennia alesta	450 F	Big window game gear	170 F	Contra spirite	540 F

BON DE COMMANDE

Nom et Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____

Ville : _____

Téléphone : _____ Date : _____

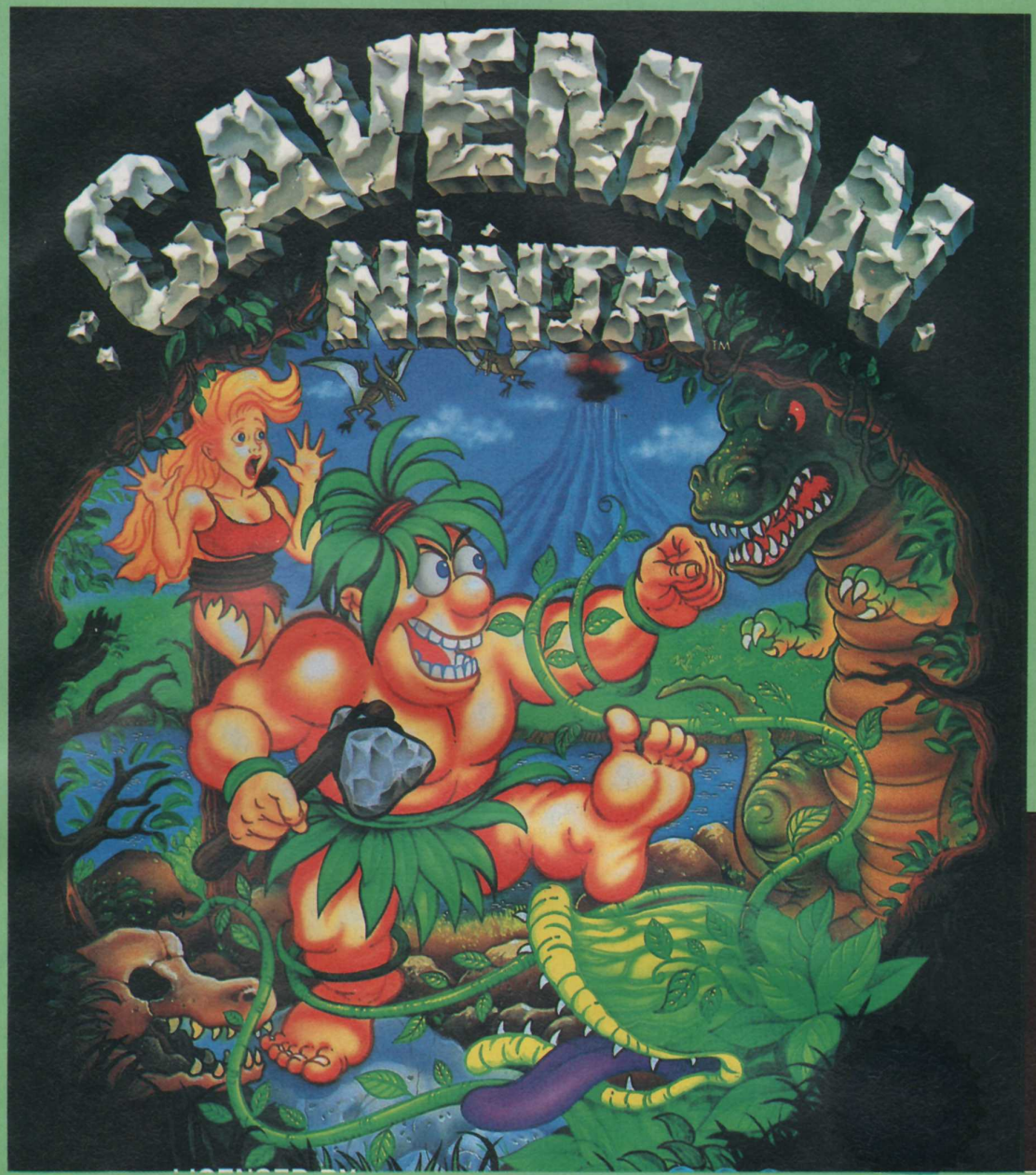
C + 13

Désignation du produit	Qté	Prix
Signature :	* Frais de port	
	Total	

*Frais de port : Logiciel = 35 Frs, Console = 90 Frs, Contre rembt. = 35 Frs
Locigiel SNK = 60 Frs Paiment par chèque ou mandat lettre

TIPS

Eh! oui, encore une fois, Consoles+ vous livre en exclusivité des tips, inédits pour la plupart, sur de nombreux jeux que vous affectionnez particulièrement. Si vous pensez avoir trouvé le tip qui tue, faites-en profiter les lecteurs de votre magazine préféré. Ecrivez-nous avec le petit bon spécialement réservé à vos découvertes qui se trouve à la fin de cette rubrique. Les auteurs des meilleurs tips seront récompensés par une montre à quartz.



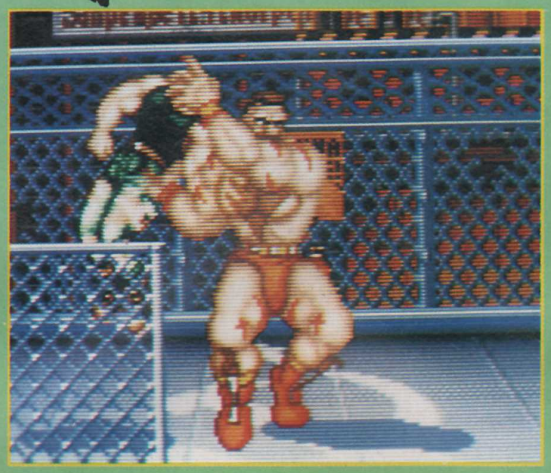
F1 EXH

Bien que ce jeu de course ne plaise pas à Robby, il faut savoir qu'il y a un circuit caché quelque part dans la cartouche d'F1 Exhaust Heat.
Premièrement, sélectionnez l'option Test ou l'option Practice et commencez à courir normalement.
Trouvez une série d'angles droits dans le mur adjacent au circuit, le long du plan d'eau. Cela se trouve dans la partie en bas à gauche du tracé du circuit. Percutez le troisième angle droit exactement dans son coin et ce, à très grande vitesse. Foncez dans le logo SSW pour trouver le circuit caché.
Nous avons aussi quelques conseils pour "les ceusses" qui en sont à leur première saison. Après votre première victoire achetez de meilleurs pneus. Puis achetez un grand diffuseur, des moustaches et un aileron arrière plus performant. Ensuite, offrez-vous le top en moteur et en transmission. Vous aurez alors la plus complète, la plus Williams-esque des F1 pour terminer la première saison.

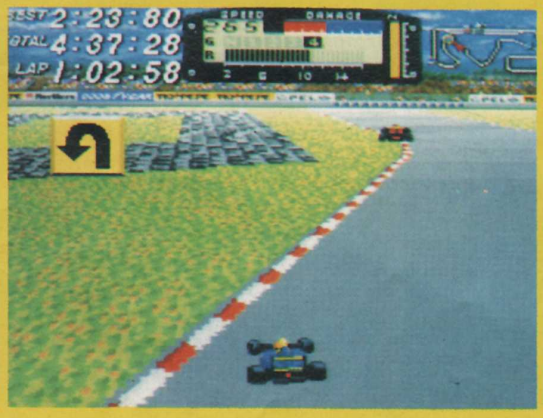
STREET FIGHTER II

Il y a cinq minutes à peine, nous avons reçu à la rédaction de Consoles+ le jeu le plus célèbre du monde dans sa version française. Les Nintendomaniaques vont enfin s'en donner à cœur joie! La documentation en français va sûrement nous permettre de nous reposer un peu. Nombreux sont ceux qui, possédant une version japonaise ou américaine du jeu nous appellent pour nous demander comment, par exemple, Zangief réalise son coup de bélier tournant... Pour porter ce coup spécial, vous devez effectuer avec la croix de direction une rotation de 360° puis appuyer sur n'importe quel bouton de coup de poing. Ce n'est pas évident à apprendre mais ne nous appelez plus car cela DOIT marcher !

Vous êtes également nombreux à nous interroger à propos de la séquence de fin. Certains de ceux qui ont fini le jeu n'ont pas eu droit à l'écran de congratulations. C'est simplement parce que vous DEVEZ avoir le niveau de difficulté au moins à 3.



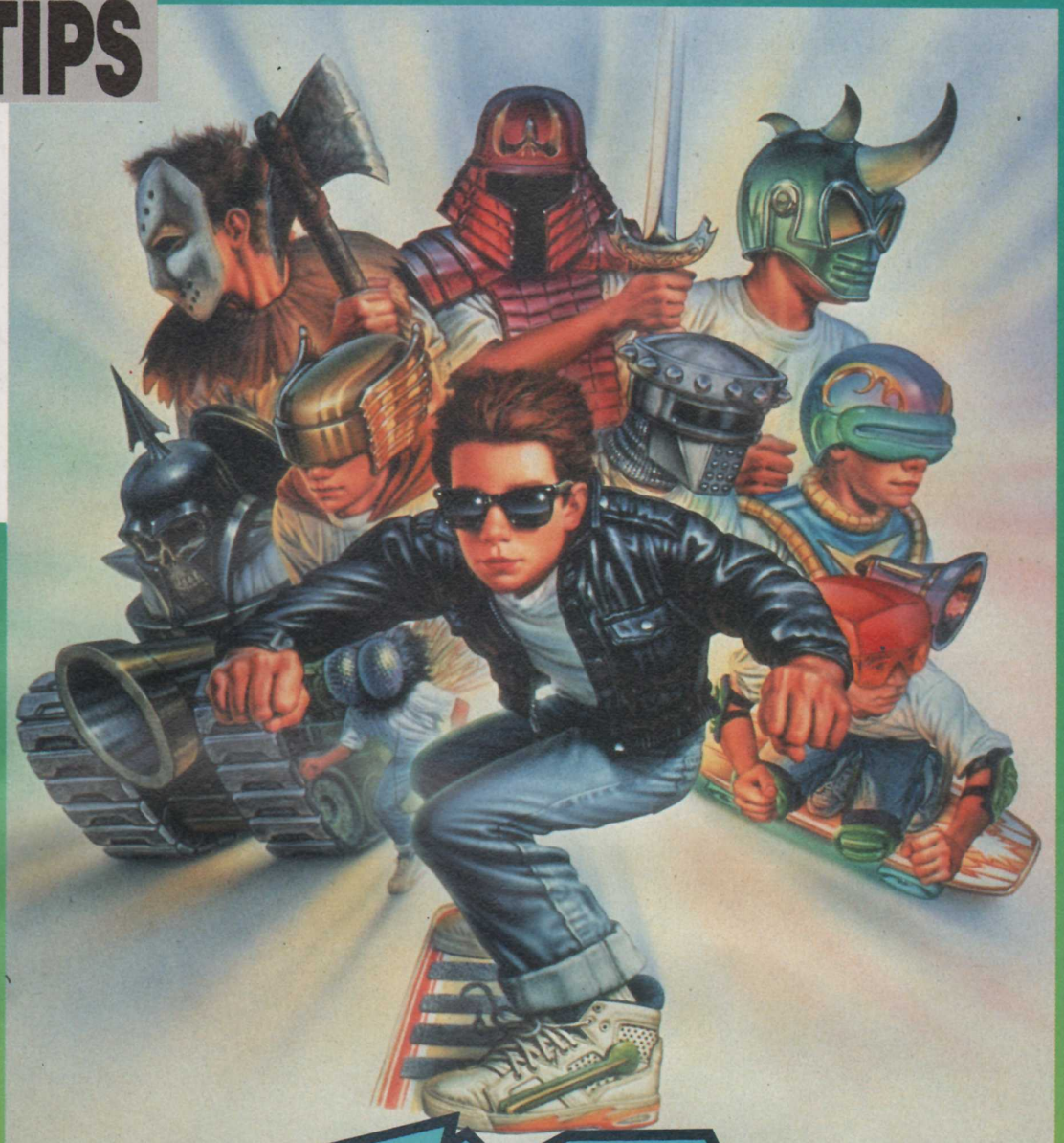
AUST HEAT



Les plus curieux d'entre vous le savent déjà, il y a quelques niveaux cachés dans cette bonne adaptation du jeu d'arcade. Premièrement, dans le niveau huit, il y a un œuf rouge en milieu de tableau. Tuez tous les petits dinosaures avant de casser l'œuf et vous irez dans un bonus-stage où vous pourrez augmenter la puissance de votre arme. Vous récupérerez aussi une clé qui vous permettra d'aller sur les points bleus de la carte. Vous serez également content de savoir qu'il y a un autre œuf rouge dans le niveau neuf. Cassez-le et vous accéderez à un autre bonus-stage.

Autre astuce de derrière les fagots, la possibilité d'aller au dinosaure de fin de jeu si vous mourez. Lorsque vous êtes mort, répondez oui à la proposition de continuer votre partie. Vous apparaîtrez alors sur la carte du jeu dans le dernier message Continue. Allez au dernier niveau et lorsque vous serez dedans, appuyez sur Pause puis sur Select. Cool!

KID CHAMELEON



Kid Chameleon est un grand jeu de plates-formes avec de nombreux niveaux excitants et très dangereux. Si la plus grosse partie de la cartouche est assez facile, vous aurez encore des problèmes avec certains niveaux. Ces tips devraient vous aider à les passer et le guide vous permettra de localiser quelques-unes des nombreuses salles secrètes et autres warp zones du jeu.

SPECIAL RACCOURCIS

SAUTEZ LES DEUX PREMIERS NIVEAUX: Finissez le "Blue Lake Woods 1" en 20 secondes mais ne récupérez aucun bonus et évitez d'être touché par quoi que ce soit. Puis terminez le "High Water Pass 3" en moins de 60 secondes et le "High Water Pass 2" en moins de 27 secondes. Prenez le téléporteur pour sauter le reste des niveaux.

ALLEZ AU "BLACK PERIL 3": Prenez le "Cyclone Helmet" dans l'une des

structures du haut et prenez le téléporteur vers "Under Skull Moutain 1".
Vous devez trouver une pièce sous le côté droit de la pente. Enfin, utilisez le "Cyclone Helmet" pour entrer dans la salle des bonus et vous gagnerez 10 000 points en les attrapant tous.

DEUX RACCOURCIS DE PLUS:
Fouillez ces niveaux pour trouver 2 téléporteurs cachés: "Isle of the Lion Lord" et "Hoverboard Beach".

REACTIONS ENNEMIES

Chaque ennemi possède son propre mode de vie. La solution consiste à se rappeler comment chacun d'eux se comporte et quelles sont leurs attaques. Beaucoup d'ennemis réapparaissent rapidement si vous revenez sur vos pas ou si vous restez longtemps sur place. Des ennemis peuvent être poussés dans le vide mais d'autres restent ancrés sur place.

MASQUE-A-RADE

Il y a beaucoup de masques différents dans ce jeu qui transforment votre personnage, lui octroyant diverses possibilités. Voici une liste complète des masques et casques, avec leurs spécificités.

MASQUE DU CHAOS: Ce masque hideux permet au kid de foncer à travers les murs.

CASQUE SPATIAL: Cet accessoire extraterrestre permet d'utiliser un pistolet laser très puissant. Excellent mais très rare.

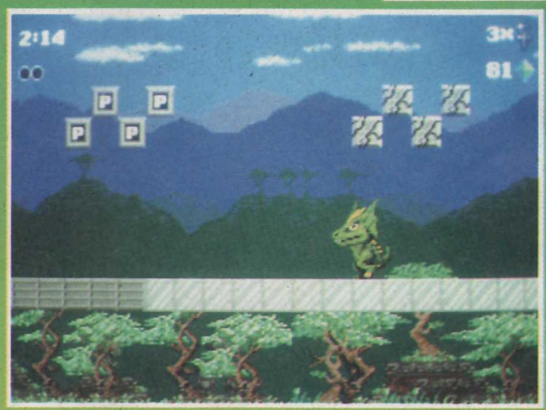
CASQUE DE SAMOURAI: Il donne au kid le pouvoir du samouraï et un coupe-chou. Le coup de sabre est dévastateur lorsqu'il est correctement maîtrisé.

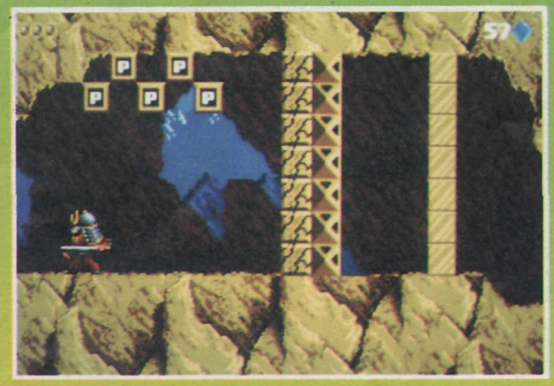
CASQUE D'ARMURE: Très bon pour inspecter le terrain, il permet de sauter plus haut et de grimper au mur, c'est un accessoire essentiel dans certains niveaux.

MASQUE DE HOCKEY: Il permet de lancer des haches et augmente les possibilités de saut. Très bon contre les animaux qui crachent.

SUPER CASQUE: Ce casque donne un pouvoir de déplacement très rapide et permet de sauter très haut en faisant gicler les ennemis.

SUPER CRANE: C'est un casque branché! Il transforme le kid en mini-tank qui tire des crânes explosifs.





CASQUE DE SKATE: Il vous permet un déplacement en skateboard. Rien d'autre à dire.

NIVEAUX DIFFICILES

Voici quelques mini-tips qui s'appliquent aux niveaux les plus désagréables. Il s'agit de savoir les éviter pour gagner du temps.

WARRIOR PASS, LE PINACLE: Ce niveau fait 10 écrans de haut, imposant une rude épreuve d'escalade. Evitez le téléporteur dans "Dragon Spike" pour passer outre ce niveau.

BLACK PERIL, ENTREE FORCEE: C'est un niveau à scrolling, une course contre le temps. Vous pouvez sauter ce niveau en empruntant le téléporteur du "Woods of Despair II".

BLACK PERIL, MARE DE SANG: Un autre niveau avec scrolling. Evitez-le en n'utilisant pas le téléporteur dans "Blizzard Mountain".

CHOAS MAZE: Ce niveau est très dur! Le meilleur truc est d'essayer le casque spatial et de faire un bon usage de ses diamants.

ASTE

C'est l'un des meilleurs jeux sur Master System. Asterix avait reçu un bon accueil à la rédaction de Consoles+ lorsque Banana San nous l'avait rapporté du Japon. Un excellent jeu de plates-formes dans la lignée des Donald Duck et autre Mickey Mouse. En plus, les textes à l'écran sont en français. Bref, ce jeu a tout pour plaire, si ce n'est certains niveaux trop ardus...

NIVEAU 1-1, NIVEAU 1-2
PERSONNAGE: ASTERIX

Les deux premiers niveaux sont plutôt faciles Cependant, il y a des salles secrètes dans les deux niveaux et elles sont accessibles en cassant les briques du puits et en passant à l'intérieur. Le premier boss est facile à vaincre en lui sautant trois fois dessus. Pas trop de problèmes pour le boss suivant. Placez-vous juste entre les deux trous au sol et frappez les trois mecs qui en sortent.

NIVEAU 2-1
PERSONNAGE: OBELIX

Choisissez Obelix pour ce niveau. Quand vous arrivez au bassin, lancez-y une pierre et sautez dessus. Vous pourrez dégager les briques et progresser. Il y a deux pièces secrètes avec bonus à trouver. Un trou dans le sol près du premier bassin mène à la première. L'autre se trouve après un passage dérobé, dans la caverne sous-marine, au fond du hall de droite. Pour tuer le boss, courez depuis la gauche de l'écran et sautez sur sa tête, puis restez à droite de l'écran pour éviter les abeilles. A chaque fois qu'il saute vers la droite, poussez-le. Il mourra après trois coups.

NIVEAU 2-2
PERSONNAGE: ASTERIX

Ce niveau est une véritable course contre la montre! Vous devez utiliser une potion explosive pour éclater les pierres et finir le niveau.

ERIX

NIVEAU 2-3
PERSONNAGE: OBELIX

Quand vous serez à l'intérieur du bâtiment, utilisez une potion verte pour créer des plates -formes sur la lave et passez dessus. Quand vous serez au sommet du bâtiment, vous pourrez sauter le côté gauche du toit si vous voulez trouver une salle secrète, ou continuer vers la droite pour finir le niveau.

NIVEAU 3-1
PERSONNAGE: ASTERIX

Evitez les boules de neige et tuez le bonhomme. Quand vous aurez évité la seconde volée de boules de neige, une vie gratuite apparaîtra quelques pas plus loin. Sautez dessus, il y a un trou invisible sur le chemin. Laissez-vous tomber puis allez à gauche, la vague vous conduira vers la sortie.

NIVEAU 3-2
PERSONNAGE: OBELIX

Sautez sur les blocs de glace, évitez les oiseaux et tuez le bonhomme de neige, mais attention, ça glisse! En allant vers la sortie, vous aurez à trouver une potion de feu. Elle est cachée dans une jarre à l'extrême droite. Vous trouverez deux jarres. Frappez la première pour trouver quelques bonus, la clé est dans la seconde jarre.

NIVEAU 3-3
PERSONNAGE: ASTERIX

Vous êtes maintenant dans un bâtiment. Faites attention en utilisant les plates-formes mobiles qui vous mèneront jusqu'à une porte. Après l'avoir passée, glissez-vous sous le passage à droite. Avant d'emprunter la porte, allez prendre une potion à droite. Vous devrez rapidement vous glisser sous un autre petit passage pour gagner une vie. Le boss saute de la gauche vers la droite et envoie des boules de neige. Restez sur la droite et sautez-lui sur la tête.

NIVEAU 4-1
PERSONNAGE: ASTERIX

Pour trouver la clé, entrez dans la pièce secrète via la première jarre bleu ciel. Enfoncez-vous dans la boue et vous découvrirez une salle qui vous conduira vers la sortie. Il y a une vie derrière la porte.

NIVEAU 4-2
PERSONNAGE: OBELIX

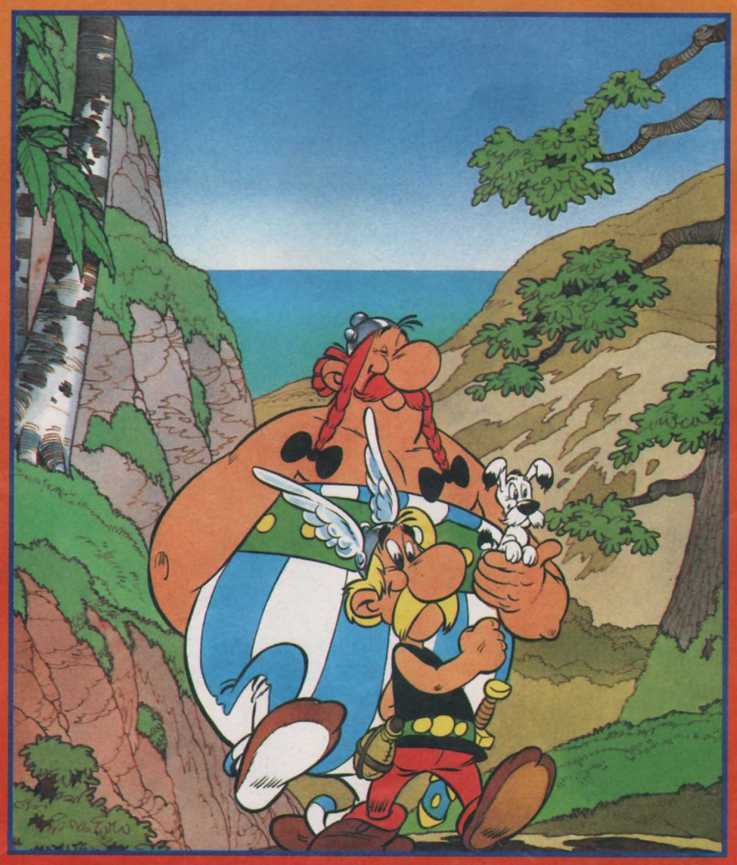
Dans ce niveau, il y a quelques gros canons sur le sol. Rentrez dans l'un d'eux et jetez une potion explosive pour ressortir. Le canon vertical vous propulsera vers la clé dans les nuages. Venir à bout de ce niveau ne pose pas trop de problèmes.

NIVEAU 4-3
PERSONNAGE: ASTERIX

Glissez-vous sous le petit passage et rentrez dans la jarre. Si vous sautez sur l'une des pierres, les autres tomberont. Donc sautez sur la première, puis illico sur une autre et sautez vers le haut pour trouver une salle secrète. Quand vous arrivez à un mur avec une plate-forme mobile, lancez une potion pour casser le mur (ne restez pas sur la plate-forme ou celle-ci chutera). Evitez les pierres qui tombent et quand vous serez parvenu en haut, allez à gauche et tuez le boss.

NIVEAU 5-1
PERSONNAGE: ASTERIX

Allez complètement à droite et pardessus la porte sur le toit. Ramassez la potion rouge et redescendez. Quand vous émergerez, vous serez propulsé sur le toit. Tuez l'oiseau, récupérez la clé et trouvez la porte de sortie.



NIVEAU 5-2
PERSONNAGE: OBELIX

Utilisez les bulles pour passer les épieux, descendez. Allez à gauche pour récupérer une potion qui vous permettra de traverser la boue. Allez à droite, utilisez la potion pour attraper la clé puis échappez-vous de la cave. Allez à gauche vers la sortie.

NIVEAU 5-3
PERSONNAGE: ASTERIX

Evitez les blocs qui tombent et les poids. Quand vous arrivez aux portes à sens unique, laissez passer les poids et déplacez-les, puis évitez les guillotines. Dans la salle suivante, passez de plate-forme en plate-forme en faisant attention aux araignées et à leurs toiles.

NIVEAU 6-1
PERSONNAGE: ASTERIX

Nagez entre les étoiles jusqu'au monstre rose. Il va vous aspirer en lui. Marchez à l'intérieur du monstre, et utilisez une potion pour ouvrir la porte. Quand vous serez sorti, nagez vers le haut de l'écran, sortez et récupérez la clé. Allez complètement a droite et jetez une potion dans l'eau. Sautez sur la plate-forme qui apparaît, puis sautez encore à droite pour trouver une salle secrète.

NIVEAU 6-2
PERSONNAGE: OBELIX

Montez sur le bateau en utilisant l'ancre et agrippez le mât sur lequel est perché un oiseau. Passez les obstacles et sautez sur la droite quand l'oiseau fonce vers vous. Bondissez à droite et vous découvrirez une salle secrète. Trouvez une potion verte et utilisez-la pour créer des plates -formes sur l'eau. Marchez dessus et créez à chaque fois une autre plate-forme devant vous.

NIVEAU 6-3
PERSONNAGE: ASTERIX

Dans la première salle, courez et sautez vers le haut avant que la lave ne vous engloutisse. Dans la salle suivante, allez vers la gauche quand le rondin est en bas, puis vers la droite quand il arrive en haut. Sautez depuis le rondin, vous apercevrez une jarre qui contient la clé. Puis revenez sur le rondin.

NIVEAU 7-1
PERSONNAGE: OBELIX

La tornade va vous entraîner dans les profondeurs. Tuez le jongleur de torches mais attention car, ici, c'est très glissant. Lorsque vous sortirez, cassez la brique pour laisser passer l'eau. Les cactus pousseront et vous pourrez alors sauter pour récupérer la clé. La porte se trouve vers la droite.

NIVEAU 7-2
PERSONNAGE: OBELIX

Après avoir sauté, passez le sphinx cracheur de feu et grimpez à l'intérieur du mur. Sautez pour passer les momies et descendez dans le dernier puits. Récupérez la clé dans la jarre de gauche. Il n'y a pas d'issue. Suicidez-vous et recommencez le niveau. Sautez à travers le trou dans le plafond dont vous aviez cassé les briques.

NIVEAU 7-3
PERSONNAGE: OBELIX

Vous devez sauter sur la première plate-forme, faire un petit saut sur la seconde puis deux grands sauts pour atteindre l'autre côté. Sautez pour passer les engrenages. Dans la salle suivante, vous suivrez la plate-forme comme au niveau 3-3. Dans celle d'après, sautez sur la première plate-forme, attendez qu'elle soit au plus bas pour passer sur l'autre et courez pendant son déplacement. Prenez la porte du milieu, saisissez la clé et allez à la sortie.

NIVEAU 8-1
PERSONNAGE: ASTERIX

Le dernier niveau! Vous caracolez dans les rues de Rome sur un cheval. Sautez pour éviter les épieux au sol et baissez-vous pour passer sous ceux qui pointent au-dessus de vous. C'est plutôt facile et vous ne devriez pas attendre longtemps pour voir enfin la séquence de fin du jeu. Hourra!

PACK MEGA DRIVE WALT DISNEY 1290F

DONALD, Quackshot + MICKEY, Castle of Illusion.

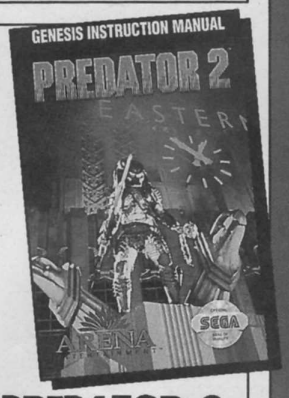
Megadrive japonaise livrée avec 1 manette, 1 câble péritel, 1 alimentation et 2 jeux.
Garantie 1 an pièces et main d'oeuvre.

LES NEWS DISPONIBLES, LES PREVIEWS, LA LISTE DES JEUX DU CLUB D'ECHANGE.
Retrouvez vos rubriques préférées, consultez les jeux d'occasions, la promo du mois. Gagnez bientôt une Super Famicom et des dizaines de cartouches !!!
DES MILLIERS DE PIN'S SHOOT AGAIN A GAGNER.

36-15 SHOOT AGAIN

☆NEWS☆

Terminator	399f	Aquatic Games	449f	Arch rival	449f
Alien 3	449f	Aleste CD	499f	Battle Mania	449f
Predator 2	399f	WonderDog CD	499f	Beast Warriors	399f
Super High Impact	449f	Prince Of Persia CD	499f	Bulls VS Lakers	490f
Side Pocket	429f	Burai CD	499f	Cadash	429f
Team USA	490f	After Burner 3 CD	499f	Chuck Rock	490f
Atomic Runner	449f	Gods	449f	Dahna	449f
Smash TV	449f	Death Duel	449f	Desert Strike	349f
Lemmings	449f	Double Dragon III	449f	Double Dragon II	319f
Super H.Q	429f	Gemfire	449f	Dragon's Fury	490f
Crying	429f	Batman Return Of Joker	449f	EA Hockey	449f
Air Management	429f	Outlanders	449f	Elemental Master	449f
Ninja Gaiden	449f	R. Clemens MVP	429f	F1 Hero MD	349f
Boogie Boogie Bowling	449f	W.Trophy Soccer	429f	F22 Interceptor	449f
Greendog	429f	Captain America	449f	Fantasia	449f
Musashi	429f	Uncharted Waters	449f	Thunder Fox	349f
A. Gladiators	449f	Cyber Cop	449f	Galaxy Force II	349f
NHL'93	449f			Gleylancer	429f
				Golden Axe II	399f
				Grand Slam	399f
				EA Hockey	449f
				Joe Montana II	449f
				John Madden 92	449f
				Kabuki Soldier	429f
				Kid Chameleon	449f
				Magic Guy	399f
				Magical Boy	399f
				Mega Panel	399f
				Mickey Mouse	299f
				Super Monaco GP II	449f
				Olympic Gold	490f
				Out Run	399f
				Thunder Pro Wrestling	275f
				Quack Shot	299f
				Rent A Hero	399f
				David Robinson Supreme court	449f
				Ruhark	269f
				Where In Time Is Carmen San Diego	399f
				Tazmania	449f
				The Simpson's Bart VS The Space Mutant	399f
				Side Pocket	429f
				Slime World	269f
				Sonic The Hedgehog	449f
				Splatterhouse II	429f
				Steel Empire	349f
				Street Of Rage	449f
				Tazmania	449f
				Terminator	449f
				Thunder Force III	449f
				Thunder Force IV	449f
				Toki	449f
				Twinkle Tale	429f
				Valis	399f
				Wonder Boy V	449f



PREDATOR 2 : 399 F

MEGA CD : 1990F

Mega CD japonais livré avec 1 alimentation. Garantie 1 an Pièces et main d'oeuvre.

SUPER FAMICOM 1990F

Avec 1 jeu au choix !

SUPER FAMICOM

Elu, jeu de la décenie par TOUS les magasines de micros.
Street Fighter II.....649 Frs

GENIAL !!!

Découvrez enfin TOUTES les nouveautés américaines ou japonaises sur votre console

SUPER NINTENDO

en utilisant

L'ADAPTATEUR UNIVERSEL AD-29.

Il permet aussi l'adaptation des jeux SUPER NINTENDO sur Super Famicom ou Super NES U.S. D'une valeur de 199 frs vendu seul, SHOOT AGAIN VOUS L'OFFRE POUR TOUT ACHAT DE 2 JEUX NEUFS SUPER FAMICOM.

Adaptateur AD-29 *(pour l'achat d'un jeu)*.....99 frs

Actraiser	390f	GPX Cyber Formula	545f	Rocketeer	545f
Addams family US	590f	F-Zero	545f	RPM Racing	445f
Aera 88	545f	Gradius III	545f	Rushing Beat	590f
Aguri Suzuki F1 Super Driving	590f	Hattrick Hero	590f	Super Smach TV	590f
Arcana US	590f	Hook	590f	Soul Blader	590f
Arthur Quest	590f	Joe And Mac US	590f	Street Fighter 2	649f
Astral Bout	545f	Ken V	590f	Spindizzy World	549f
Axelay	595f	King Of The Monster	590f	Strike Gunner Super Adventure	545f
Battle Blaze	590f	Krusty's super Fun House US	590f	Island	590f
Battle GP	545f	Magic Sword	590f	Super Dunk Shot	590f
Battle Tank US	590f	Metal Jack	545f	Super Mario Kart US	590f
Blazeon	545f	Musya	590f	Super Pang	590f
Super Bowling	590f	Super Off Road	590f	Super Professional Baseball II	590f
World Championship Boxing	345f	Parodius	590f	Sylvalion	545f
Castelvania III US	545f	Phallanx	590f	Thunder spirit	545f
Contra III US	590f	PGA Tour Golf	590f	Teenage Mutant Ninja Turtle IV	590f
Dimension force	545f	Pilot Wings US	590f	Tod Racer	545f
Dina Wars	590f	Pit Fighter	445f	Ultimate Football	590f
Dirty Challenger	549f	Prince Of Persia	590f	Super Valis	590f
Exhaust Heat	590f	Pro Football	545f	Wrestlemania	590f
F1 GP	590f	Pro Soccer	545f	Xardion	445f
Final Fight US	590f	Ranma 1/2	590f	Zelda III US	590f
Goemon Fight	545f	Robocop III	549f		
Golden Fighter	590f				

☆NEWS☆

JAPON :		Super Linear Ball	590f	Out Of This World	590f
Super Royal Blood	590f	Super Volley Ball	590f	Shadow Run	590f
Super F1 Circus	590f			Spiderman VS X.Men	590f
Lord Monarch	590f	*USA :*		Terminator II	NC
Ogre Battle	590f	Am. Gladiators	590f	Wings II	NC
Major Title	590f	Cool World	NC	Final Mystery	NC
		Hunt Of The Red October	590f	Kaw. Caribbean	NC
		James Bond Jr.	590f	Home Alone II	NC
		Super Advantage	590f	NBA All Star	590f
		Best Of The Best	590f	Radio Flyer	NC
		Race Drivin	590f	Sim Earth	549f
		S. Double Dragon	590f	Q-Bert	549f
		Amazing Tennis	590f	Super Slam Dunk	590f
		L'arme Fatal	NC	Tom And Jerry	590f

☆☆ TOP 10 ☆☆ USA NINTENDO

Retrouvez enfin **chez vous**, sur votre **NINTENDO**, les 10 meilleurs jeux américains tous compatibles par l'intermédiaire du GAME KEY.....245 f

Robocop II	475f	Returns Of Joker	475f	Castelvania III	395f
Untouchables	395f	Mad Max	395f	Total Recal	395f
Addams Family	475f	Mega Man IV	475f	Teenage Mutant Ninja Turtle III	475f
Batman, The		Hudson Hawk	475f		

AMSTRAD CPC

Connectez une console sur votre moniteur Amstrad :
Adaptateur 128 pour **Amstrad 6128** 249f
Adaptateur 128+ pour **Amstrad 6128+** 249f
Kit "Enceintes + adaptateur Amstrad" 499f

"ENCEINTES ACTIVES" pour adaptateur Amstrad 128 ou 128+.....299F

NEC CORE GRAFX

Carte :		Super CD Rom :	
Dodge Dan Danpei	399f	Project F	449f
Power Sport	499f	Loom	449f
Camera Boy	399f	Panza Kick Boxing	449f
Labyrinth Island Spe.	399f	Human Sport Fest.	449f
		God Panic	449f
CD Rom :		Valis	449f
Zero Wing	449f	Ramna 1/2 III	449f

Shoot Again, Nec, Sega, Nintendo, Walt Disney, Amstrad et Altri sont des marques déposées. Sonic est un personnage créé par Sega. Megadrive, Game Gear, Super Famicom, Super Nintendo, Game Boy, Core Grafx, Neo Geo, PC Engine GT, Super Grafx, Lynx, Mega CD sont des produits déposés. Photos non contractuelles. Prix révisables sans préavis. Offre dans la limite des stocks disponibles. Le Game key n'est pas un produit Nintendo et n'est pas fabriqué sous licence Nintendo, il est fabriqué à Hong

BON DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS

Veuillez rajouter 30 Frs de port pour toute commande de console.

Nom..... Prénom.....

Adresse.....

Ville..... Code postal.....

Téléphone..... Date.....

Je joins à ma commande : ❑un chéque (Envoi prioritaire), ❑un C.C.P., ❑un mandat lettre, ❑Je préfère payer au facteur et rajoute 35 Frs de Contre RemBoursemenT à ma commande.

Je désire commander le matériel suivant :

Qté	Désignation	Prix

Pensez à commander par téléphone

Participation au frais de port et d'emballage CRBT (+35 frs) 35 F

C + 13 MONTANT TOTAL : .....

Je possède un(e) : Megadrive japonaise ❑, Megadrive française avec❑ sans❑ adaptateur de jeux japonais, Game gear ❑, Nec ❑, Game boy ❑, Super famicom ❑, Super Nintendo avec❑, sans❑ adaptateur de jeux, Neo geo ❑, Autre ❑

145 rue de flandre, 75019 PARIS. M° Crimée, ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H00. TELEPHONE SPECIAL SEGA (16-1)40.34.36.26 SPECIAL SUPER FAMICOM (16-1)40.38.02.38

SUPER NES TIPS

F-ZERO

Il existe un niveau de difficulté supplémentaire dans cette fabuleuse course d'aéroglisseur. Terminez la "King League" en niveau Expert. Lorsque vous reviendrez à l'écran d'introduction, un niveau Master sera apparu. Seuls les excellents joueurs pourront en venir à bout !

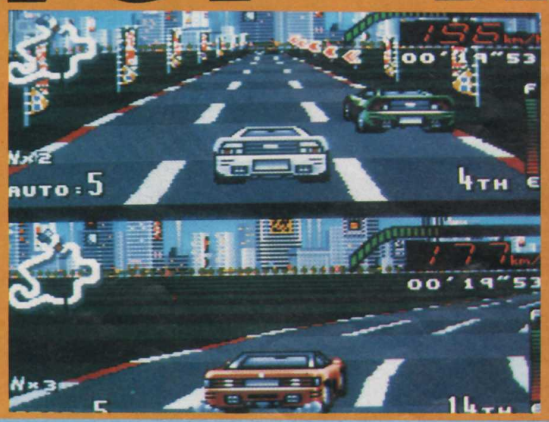
Le mois dernier, nous avions donné la liste des codes du jeu dans sa version Megadrive. Les voici maintenant sur Super NES. Donc, plus la peine de nous les envoyer, c'est bon, ils sont publiés.

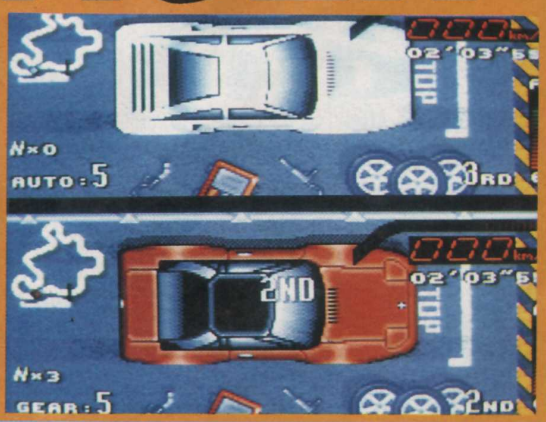
NIVEAU UN: HI KIDS
NIVEAU DEUX: BARTMAN
NIVEAU TROIS: SMITHERS
NIVEAU QUATRE: SNOWBALL
NIVEAU CINQ: JEBEDIAH

KRUSTY'S FUNHOUSE

TOP RACER

Voici un tip pas bête pour ce super jeu de course. Il va vous offrir toutes les chances d'accéder à la première place de la course, et de la garder Tout ce que vous avez à faire est de sélectionner le jeu avec deux joueurs. Mais vous ne toucherez absolument pas au deuxième paddle. Ainsi, vous n'aurez pas à courir derrière la voiture gérée par l'ordinateur. Cependant, la seconde voiture ne se déplaçant pas, le jeu la remettra au bout d'un moment au centre de l'écran, près de la ligne de départ. Si vous parvenez à l'éviter à la fin du premier tour, les autres voitures, elles, la percuteront violemment. Vous laissant ainsi une confortable avance pour remporter la course.





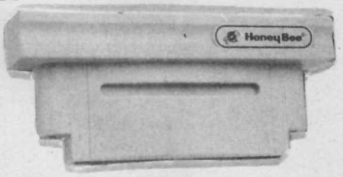
VIDEO INVASION

LE N° 1 DE L'ÉCHANGE

NINTENDO®

SUPER NINTENDO

+ L'Adaptateur Universel



790 Frs

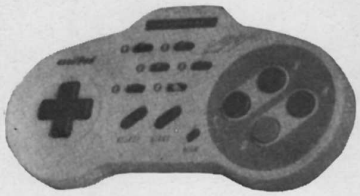
EXCLUSIF !

VENEZ ACHETER 1 JEU SUPER NES SUPER FAMICOM

STREET FIGHTER II (sf)	649 F
TORTUES NINJA IV (sf)	590 F
PRINCE OF PERSIA (sf)	590 F
PHALANX (sf)	590 F
BART'S NIGHTMARE (USA)	590 F
DYNA WARS (sf)	590 F
KINGS OF THE MONSTERS(sf)	590 F

ET TOUTES LES NOUVEAUTÉES EN AVANT PREMIÈRE! RENSEIGNEZ-VOUS SUR NOTRE CLUB D'ECHANGES

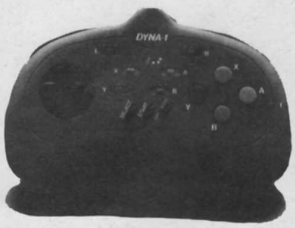
DROIT D'ENTREE GRATUIT



LA MANETTE ASCII PAD AVEC LE CONTROLE TURBO ET AUTO FIRE : 290 Frs

SUPER PROMO : LA DYNA 1

SUPER JOY-PAD : 149 Frs



VIDEO INVASION leader sur les jeux Nintendo NES et GAME BOY! Spécialiste des jeux d'importation.

Contactez-nous ça vaut le coup!!! ☎ 48.07.16.99.

VIDEO INVASION

Titres	Machines	Prix
1-		
2-		
3-		
4-		

Participation aux frais de port 30 Frs TOTAL .....

BON DE COMMANDE

19 BLD VOLTAIRE 75011 PARIS

Ⓜ OBERKAMPF 48.07.16.99

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

Ville.....Code Postal.....Téléphone.....

Règlement : ❒ Chèque (Envoi prioritaire) - ❒ CCP - ❒ Mandat Lettre

Date & Signature (signature des parents pour les mineurs)

.....

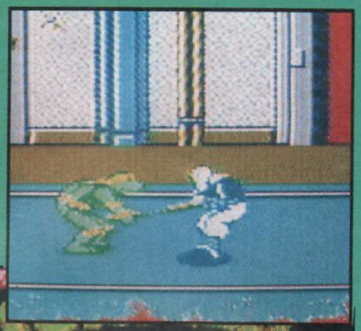
C + 13

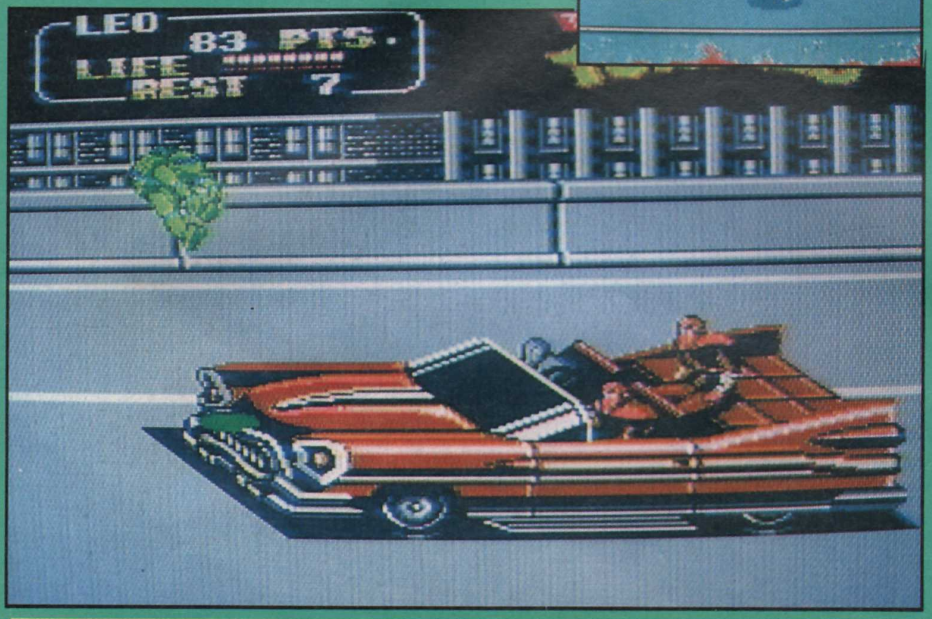
TIPS

NINTENDO

TURTLES II THE ARCADE GAME

Voici un petit tip que les amoureux des tortues sur NES vont trouver réellement pratique. Il va leur permettre de commencer le jeu avec dix tortues et d'accéder au niveau de jeu de leur choix! Quand l'écran titre du jeu apparaît, appuyez sur B, A, B, A, HAUT, BAS, B, A, GAUCHE, DROITE puis appuyez simultanément sur B, A et Start! Vous aurez maintenant dix tortues à votre disposition et vous aurez la possibilité de sélectionner un niveau de jeu. Epatant non?





TOTALLY RAD

Nous vous donnons ici d'excellents codes pour Totally Rad. Ils doivent être utilisés avec une cartouche Game Génie! Ces codes devraient vous permettre d'arriver au bout du jeu puisqu'ils offrent de sacrés avantages.

£SZSEYXVK : VIES INFINIES
£AEUZKTZA : COMMENCER AVEC 1 VIE
£IEUZKTZA : COMMENCER AVEC 6 VIES
£AEUZKTZE : COMMENCER AVEC 9 VIES
£SVVNTKON : NE PAS PERDRE D'ENERGIE
£GXXAPKSN : MAGIE INFINIE
£AOOAYGAO : SUPER SAUT
£YOOAYGAO : MEGA SAUT!
£TEEONALA : LA MOITIE D'UNE VIE OU D'UNE MAGIE EN RESTAURE LA TOTALITE.
£SZVAYIVG : IMMUNITE CONTRE L'EAU ET LE FEU

MEGADRIVE

BULLS VS LAKERS

Voici un paquet de codes pour vous permettre d'atteindre directement la finale de la NBA. Vous aurez ainsi la joie de disputer la plus grande épreuve de basket au monde!

PREMIER ROUND

71VBBCB3 = LAKERS 1-0 SUNS
71VBBBVT = LAKERS 2-0 SUNS
71VBBCV3 = LAKERS 3-0 SUNS
71ZBBBBQ = LAKERS 4-0 SUNS

QUARTS DE FINALE

71ZBBGBN = LAKERS 1-0 TRAILBLAZERS
71ZBBDBD = LAKERS 2-0 TRAILBLAZERS
71ZBBJBJ = LAKERS 3-0 TRAILBLAZERS
71XBBBBM = LAKERS 4-0 TRAILBLAZERS

DEMI-FINALES

71XBBVBL = LAKERS 1-0 JAZZ
71XBBLBN = LAKERS 2-0 JAZZ
71KBB2BP = LAKERS 3-0 JAZZ
71OBBBBP = LAKERS 4-0 JAZZ

KID CHAMELEON

Dans "Blue Lakes Woods II" (le deuxième niveau), allez à la fin du niveau et au lieu de toucher le drapeau comme à l'accoutumée, sautez sur le bonus au-dessus. Puis appuyez rapidement sur HAUT, BAS, A, B, et C en même temps. Vous serez transporté vers le dernier boss.

TIPS

Et, comme d'habitude, nous concluons cette somptueuse rubrique TIPS avec les meilleurs trucs et bidouilles de nos lecteurs.

• DRAGON BALL
NES

J'ai trouvé un super truc: prenez la manette n°2 et appuyez sur le bouton B et alors vous changerez de monde. Toujours avec la 2e manette, appuyez vers le haut et votre niveau d'énergie augmentera.

▲
Tip de Guillaume GAMBIER
113, rue Cuignère
60940 MONCEAUX

• TORTUES NINJA
Game Boy

Pour aller au bonus stage, il suffit d'appuyer simultanément sur AB et Select où vous devez choisir le niveau. Un point d'interrogation apparaîtra. Prenez cette option et vous y arriverez.

▲
Tip de Mathieu ALLILAIRE
116 ter, avenue d'Aquitaine
85100 SABLES-D'OLONNE

• GRADIUS
Nes

Pour avoir toutes les options d'armes, faites Pause, Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A, Start.
Pour avoir les continues, faites lors de l'écran Game Over, Bas, Haut et 4 fois BA sans appuyer sur Start.

▲
Tip de Xavier CAUHEPE
7, rue Géo André
31240 SAINT-JEAN

• WONDER BOY III
Master System

Pour gagner de l'argent au cours du jeu, appuyer 30 fois sur Pause. Pour être invincible au dernier Boss, prendre l'armure Adès (Adès Armor).
Codes:
Homme: WE5T ONE 0000 000
Dragon: CO5X 5D1 VLZ6 DVC
Souris: 9WFS 2MG ARPA YE8
Poisson: CW7M 1MO B2FB ZOE
Lion: H1PL V1O FA8K 273
Aigle: H1PL V1G FJUJ KUT

▲
Tip de Sylvain YERNAUX
44, rue des Petits-Champs
35510 CESSAN

• GYNOUG
Megadrive

Si vous voulez finir le jeu rapidement ("rapidement" n'est pas exactement le mot, car le round 5 est très hard), accédez donc au "Select Round". Pour cela, attendez la page de présentation, mettez la flèche de sélection sur "Contrôle" et appuyez sur le bouton A. Attendez pendant quelques secondes tout en appuyant sur le bouton A. Et voilà que le "Select Round " apparaît. Cependant, l'accès au round 6 reste interdit. Bonne chance, car vous risquez de perdre vos plumes!

▲
Tip de Jean NGUYEN DUC LONG
280, rue des Mirmillons
13270 FOS-SUR-MER

• DEAD MOON
Core Graphx

Lors de l'affichage du nom du tableau, appuyez sur Bas, Select et bouton 2 en même temps et vous serez invulnérable. Il faut recommencer cette opération à chaque tableau.

▲
Tip de Cyrille BERNARD
24, rue Charles-Péguy
Clos du Bert
33320 EYSINES

• DESERT STRIKE
Megadrive

Quelques trucs pour ce jeu de choc:
2e mission: JQALZLG
3e mission: KLAKTOO
4e mission (dernière): TTEEBHY

▲
Tip de Kévin POVEDA
Chemin d'Hourtoua - Maison Séléna
64990 ST-PIERRE-D'IRUBE

• NINJA SPIRIT
NEC

Quand le titre apparaît, appuyez sur 2, 1, 2, 2, 1, 2, Select et Run. Vous obtiendrez un tableau de sélection de stage. En fin de menu, laissez le doigt appuyé sur Select et pressez le bouton 1.

▲
Tip de Olivier DANTZER
43, rue Kamm
67000 STRASBOURG

• FINAL FANTASY LEGEND II
Game Boy

Premièrement bravo pour votre émission géniale. Je la regarde depuis le premier jour et je ne vous raconte pas le drame si par malheur je suis privé de votre émission.
Ensuite, je trouve que faire de MICRO KIDS une émission quotidienne durant l'été est un formidable pari que vous vous êtes donné puisqu'en effet, il ne faudra, par exemple, pas moins de 6 astuces par semaine si cette rubrique continue. C'est pourquoi, décidant de vous aider dans ce pari, je vous fait part de l'astuce que j'ai trouvée sur le jeu Final Fantasy Legend II.
Lorsque la présentation du jeu apparaît, pressez sur Start - Select - B en même temps. Apparaît alors dans la présentation, à la place de Start et Continue, Sound et Music, ce qui permet de sélectionner et d'écouter tous les sounds et toutes les musiques du jeu avec le bouton multidirectionnel et le bouton A.

▲
Tip de Patrice ETIENNE
Bt B4 - LA SOUTEYRANNE
07700 BOURG-ST-ANDEOL

• NEMESIS
Game Boy

Pour avoir le tir maximum, l'écran de protection et le laser, faites: Pause, puis Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A, et Start.
Pour avoir la vitesse maxi et le champ de force: Pause, puis BBBBB, AAAAA et Start.

• BOXXLE
Game Boy

Niveau 1.01: BDBD
Niveau 2.01: DBBD
Niveau 3.01: GBBG
Niveau 4.01: HBBH
Niveau 5.01: JBBJ
Niveau 6.01: KBBK
Niveau 7.01: LBBL
Niveau 8.01: MBBM
Niveau 9.01: NBBN
Niveau 10.01: PBBP
Niveau 11.01: QBBQ

▲
Tips de Arnaud AUGIAS
14, rue de Londres
38000 GRENOBLE

• GATES OF THUNDER
Nec CD Rom

Pour choisir votre stage: Pendant le choix du Game Start, appuyez sur: 1, 2, 2, 1, Select, 1, 2, 1, 2, Select et Hop! A vous tous les stages!

▲
Tip de Philippe SAUNIER
2, rue des Aires
66370 PEZILLA-LA-RIVIERE

• DRAGON SPIRIT
NEC

Pendant la page de présentation, appuyez en même temps sur les boutons 1 et 2. Si vous entendez un "bip", cela veut dire que le mode continu est activé. Sinon, renouvelez l'opération.
Pour réduire l'écran, faites dès le début 50 fois Reset (Run puis Select).
Pour avoir trois crédits, Bouton 1, Bouton 2, Run.
Pour avoir toutes les musiques: Gauche, Droite, Bas, Haut, maintenir Select, puis Gauche.
Pour réduire la taille, faire 57 fois Reset et Run.

▲
Tips de Christophe BLAYA
110, rue du Pâtre
La Bergerie Ouest
13110 PORT DE BOUE

• SUPER R-TYPE
Super Nintendo

Dans ce shoot-them-up, pour sélectionner votre niveau, appuyez pendant la présentation 9 fois sur la flèche du Haut, et simultanément sur le bouton R. Après avoir entendu un bruit, appuyez sur Start, faites Pause, appuyez sur A, R et Select. Pour sélectionner le niveau, utilisez la flèche Haut et Bas.

▲
Tip de Michel BOURREL (14 ans)
Chemin de Moulines
49260 BEAUFORT EN VALLÉE

• SUPER VOLLEY-BALL
Megadrive

Voici un tip qui vous permettra de surprendre grandement votre adversaire. Si vous savez déjà faire le service qui quitte le terrain pour toucher le plafond, alors vous réussirez sûrement celui-ci (bien sûr, on ne peut le faire qu'une fois par set). Maintenir B et Haut enfoncés tout en appuyant sur A pour lancer la balle. Quand la balle devient rouge, mettez le curseur en bas à droite, en bas à gauche ou en bas tout court, et maintenez-le enfoncé tout en gardant B enfoncé aussi. Appuyez ensuite sur A pour envoyer la balle. Quand elle est bien en l'air, vous pouvez tout lâcher. (IMPORTANT: B doit toujours rester enfoncé jusqu'à ce que la balle soit bien envoyée, sinon ça rate). Il est possible de réceptionner un service pareil, mais rassurez-vous, vous avez 99% de chance de marquer un point.

▲
Tip de Timothy CROUSON (16 ans)
18, avenue des Fées
44300 NANTES

• THE ADDAMS FAMILY
Nintendo 16 bits

Voici les codes d'accès aux différents stades de The Addams Family. Pour aider Gomez dans ses recherches, essayez tout d'abord ces deux trucs très très utiles. Si vous désirez avoir un nombre de vie illimité, tapez le code "11111"; en revanche, si vous voulez vous amuser un peu plus, une fois entré dans le Manoir des Addams, placez-vous sous la première porte en bas, à gauche, et appuyez sur "UP". En cherchant bien, vous y découvrirez plus de 25 vies, et plein d'autres surprises...
N'oubliez jamais qu'après avoir battu un monstre, il vous sera toujours possible de découvrir de tels endroits magiques...

RESULTAT	CODE	DIRECTION
1 CŒUR	& 1 K 1 6	Vers le vieil arbre
2 CŒURS	? 1 # 1 N	Vers la cuisine
3 CŒURS	L 1 H 1 J	Vers la serre
Libération de Granny	L & # 9 F	Vers la cuisine
Libération de Pugsley	B & S 1 F	Vers la salle de jeu
Libération d'Oncle Fester	B ? Z 1 3	Vers la galerie
Libération de Wednesday	B L Z 1 K	Vers la crypte

Il ne vous reste plus qu'à libérer MORTICA...

▲
Tip de... (anonyme!)

• CAPTAIN SILVER
Master System

Dès que le message "Game Over" apparaît, appuyez simultanément sur 1, 2 et Haut. Vous aurez alors droit à un continue.

Tip de Charles DUMORTIER
BELLOSSY VAULX
74150 RUMILLY

• BUBBLE BOBBLE
Nintendo

Pour avoir les chaussures turbo au premier monde, faites une bulle au centre du tableau, montez dessus, sautez jusqu'à ce que la bulle que vous avez faite éclate, puis faites-vous tuer par les monstres. Recommencez une nouvelle partie au premier monde et, miracle!, comme bonus, il y aura les chaussures turbo.

▲
Tip de Sébastien CHALLET
Résidence Beaulieu
15, avenue d'Azereix
65000 TARBES

• SONIC
Game Gear

Au niveau 1-2, juste avant l'eau, il y a un mur, en sautant à gauche vous passerez à travers et découvrirez une pièce dans laquelle se trouve une vie.

▲
Tip de Gérard MERCIER
Les Résèdes
5, avenue de Réquier - BAT C2
06500 MENTOU

ENVOYEZ VOS TIPS, TRUCS, ASTUCES ET "CHEAT MODES" ET GAGNEZ UNE MONTRE TILT PAR ENVOI PUBLIÉ.

Pour participer, n'oubliez pas de joindre, à votre courrier décrivant le "tip", ce bon à découper.

Nom : _____ **Prénom :** _____

Adresse : _____ **Code postal :** _____

_____ **Ville :** _____

Votre machine : _____ **Jeu concerné :** _____

COMPUSTORE Games

" Que l'astuce soit avec toi..."

SEGA MEGADRIVE

MEGA DRIVE + 1 MANETTE+ SONIC
990 F

MEGA DRIVE + 2 MANETTES + SONIC
+ STREET OF RAGE
1 290 F

ACCESSOIRES

MANETTE PRO 2	149 F
COMPETITION PRO	229 F
ARCADE POWER STICK	449 F
2 MANETTES INFRA-ROUGE	379 F
ACTION REPLAY PRO	449 F
ADAPTATEUR CARTOUCHE JAPONAISE	69 F

JEUX

ALIEN 3 **	469 F
SIMPSONS MUTANT **	459 F
SPLATTER HOUSE 2*	449 F
CADASH*	449 F
EUROPEEN FOOTBALL CLUB*	459 F
MONACO GP 2*	459 F
TERMINATOR *	449 F
ATOMIC RUNNER*	449 F
DUNGEON & DRAGONS**	499 F
CHUCK ROCK*	449 F
TAZMANIA*	449 F
SUPER HIGH IMPACT **	469 F
PHANTASY STAR III*	449 F
BULL VS CELTICS*	489 F
THUNDER FORCE 4**	489 F
HOLIFIELD BOXING**	449 F
DRAGON FURY(DEVIL CRUSH)**	489 F
BATMAN RETURN ***	469 F
CAPTAIN AMERICA **	479 F
GREEN DOG **	449 F
RAMPART **	449 F
AQUABATIC GAMES***	479 F
PREDATOR 2 **	469 F
OLYMPIC GOLD*	449 F
ARCH RIVALS *	419 F
JORDAN VS BIRD*	419 F
DESERT STRIKE*	419 F
ALISIA DRAGOON*	419 F
D.ROBINSON BASKETBALL*	429 F
NHLPA HOCKEY 93 ***	489 F
F.22 INTERCEPTOR *	389 F
MERCS *	389 F
688 ATTACK SUB*	389 F
QUACK HOT*	389 F
RAIDEN*	349 F
JOHN MADDEN*	299 F

SUPER NINTENDO / FAMICOM / NES

SUPER NES (USA)
+ 2 manettes + prise péritel
1 jeu au choix selon disponibilité
1 590 F

SUPER NES (USA)
+ 2 manettes + prise péritel
1 090 F

SUPER FAMICOM
Nous consuler

SUPER NINTENDO
+ 1 jeu /selon pack
de 1 290 F à 1 490 F

ADAPTATEUR UNIVERSEL : 149 F
Désormais vous pourrez jouer sur votre console francaise avec tous les jeux américains et japonais fonctionnants aussi avec les jeux à sauvegarde.Si vous achetez un jeu, il ne vous coutera que **99F** et **Gratuit avec 2 jeux.**

Manette SUPER ANGLER	290 F
Manette CAPCOM SPECIAL STREET II	790 F
ADAPTATEUR JEUX (US)	170 F
ACTION REPLAY	450 F
SUPERSCOPE + 6 JEUX	690 F

JEUX

AXELAY **	590 F
STREET FIGHTER II*	650 F
GOLDEN FIGHTER*	550 F
TORTUE NINJA 4 *	550 F
ROBOCOP 3 **	540 F
SUPER MARIO KART **	570 F
SPIDERMAN X MEN ***	590 F
WINGS 2 **	590 F
GUN FORCE***	590 F
AMAZING TENNIS ***	590 F
TERMINATOR 2 ***	590 F
SUPER STRIKE EAGLE***	590 F
TOM & JERRY ***	590 F
BART SIMSONS NIGHTMARE ***	590 F
PHALANX*	550 F
BATTLE TOADS	590 F
ZELDA 3 *	550 F
CONTRA 3 *	490 F
SUPER DUNCK SHOT *	490 F
PRINCE OF PERSIA *	550 F
HOOK *	490 F
SUPER PARODIUS *	490 F
CASTLEVANIA 4 *	390 F
SUPER VALIS *	390 F
RUSHING BEAT *	390 F
BATTLE TANK *	470 F
KING OF THE MONSTERS *	470 F
PILOT WINGS *	470 F
JOE AND MAC *	490 F
GHOULS N GHOST *	470 F
SUPER ALESTE *	490 F
ADAMS FAMILY *	470 F
WWF *	470 F
FINAL FIGHT GUY *	490 F
AREA 88 *	390 F
MAGIC SWORD *	390 F

AUTRES TITRES OU NOUVEAUTES A VENIR SUR OCTOBRE NOVEMBRE APPELLEZ NOUS OU TAPEZ 3615 COMPUSTORE.

3 6 1 5
COMPUSTORE

Commandez Vos Jeux & Consoles sur Minitel
Informations & Nouveautés Rubrique NEWS
Gagnez des Bons d'achats Cadeaux COMPUSTORE
en participant à notre Jeu Concours .

Happy Birthday

****

C'est le jour ou la veille votre anniversaire? Compustore Games vous Offre 10 % de remise sur Vos achats de jeux vidéo Sauf pour les consoles. Il vous suffira simplement de nous présenter Une piéce d'identité à la caisse ou une photocopie pour la VPC.
Offre valable du 1/10/92 au 31/10/92

NEO GEO

CONSOLE NEOGEO	2 490 F
Avec 1 jeu imposé	2 990 F
- MANETTE	390 F
- NAM 75	690 F
- ALPHA MISSION 2	690 F
- BASEBAL 2020	690 F
- FATAL FURY	1 290 F
- SOCCER BROWL	1 290 F
- LAST RESSORT	1 390 F
- NINJA COMMANDO	1 390 F
- BASEBALL STAR 2	1 390 F
- KING OF THE MONSTER 2	1 490 F
- SENGOKU 2	1 490 F
- WORLD HEROES 87 Mo	1 490 F

(*) Déjà Sorti . (**) NEWS. (***) SORTIE COURANT DU MOIS

GAME GEAR

Game Gear + Sonic + Adaptateur secteur + Sacoche SEGA 1 290 F

Game Gear + Columns 990 F

- Battery Pack	349 F
- Gear to Gear	99 F
- Loupe Gear	129 F
- Master Gear	149 F
-Car Adaptator	149 F
- Adaptateur secteur	99 F

JEUX

SPIDERMAN**	269 F
WIMBLEDON **	269 F
KICK OFF*	269 F
OLYMPIC GOLD*	269 F
SENNA'S GP 2 **	269 F
BATMAN RETURNS**	279 F
ALIEN 3**	279 F
TERMINATOR**	269 F
PRICE OF PERSIA***	289 F
G.FOREMAN BOXE*	289 F
DONALD DUCK*	250 F
SHINOBI*	250 F
PHANTASY ZONE *	250 F
NINJA GAIDEN *	250 F
JOE MONTANA *	250 F
WONDER BOY*	250 F
DEVILISH	250 F

AUTRES TITRES NOUS CONSULTER.

GAME BOY

Game Boy+Tétris 650 F

Action Replay G.B 290 F

JEUX

DOUBLE DRAGON 3	269 F
FERRARI GRAND PRIX	279 F
FOREMAN KO	279 F
NINJA BOY 2	249 F
TOM & JERRY	279 F
VICKING CHILD	289 F
WWF 2	279 F
BATTETANK	269 F
MOUSE TRAP HOTEL	269 F
SUPER STREET BASKET	249 F
MICKEY 2	249 F
CASTLEVANIA	249 F
TERMINATOR 2	249 F
MEGAMAN 2	249 F

autres jeux nous consulter.
Arrivage toute les semaines.

QUELQUES INDICATIONS.

EN PAYANT PAR CARTE BANCAIRE OU CHEQUE VOS COMMANDES SERONT TRAITEES EN PRIORITES, PENSEZ Y.

POUR QUE VOTRE COMMANDE SOIt VALIDE, VOTRE TELEPHONE EST OBLIGATOIRE.

AU MOMENT DE LA PARUTION DE CE JOURNAL IL EST POSSIBLE QUE CERTAINS TITRES OU PRODUITS NE SOIENT DISPONIBLES QU'EN COURS DE MOIS OU EN RUPTURE MOMENTANEE, NOUS VOUS REMERCIONS DE VOTRE COMPREHENTION.

TOUS NOS PRIX OU OFFRE SONT VALABLES PENDANT LA PERIODE DE PARUTION DU JOURNAL.

AVEC NOS REMERCIEMENTS..

CARTE JAMMA

COMMANDEZ OU RESERVEZ

VOS JEUX D'ARCADE

TARIF A PARTIR DE 1500 F

POUR LES JEUX SUR MEGA CD & SUR NEC CD ROM2 NOUS TELEPHONER. OU CONSULTER NOTRE MINITEL

GAME KEY

POUR METTRE VOS JEUX AMERICAINS SUR LA NINTENDO

225 F

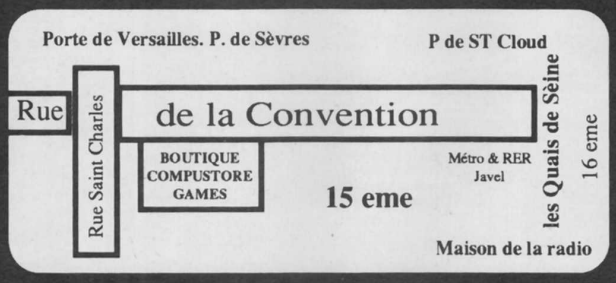
LISTE DES JEUX AMERICAINS PAR TEL OU MINITEL

SERVICE ECHANGE :

SUR MEGADRIVE + 100 F
SUR SUPER NES + 100 F A 150 F
SUR NEO GEO + 200F A 400 F

SERVICE OCCASION:

UNIQUEMENT SUR SUPER NES/FAMICOM ET NEOGEO



La Boutique COMPUSTORE Games est heureuse de vous accueillir le lundi de 10h30 a 19h30 et du mardi au samedi de 10h à 19h30 sans interruption.
Métro & R.E.R JAVEL
Sortie Périphérique : Porte de Versailles ou de Sevres.

ADRESSE
43, Rue de la Convention
75015 Paris
Tel : 16 (1) 45 78 67 30

Commande par téléphone : 16 (1) 45 78 67 30
Bon de Commande à Retourner à **COMPUSTORE** - 43, RUE DE LA CONVENTION 75015 PARIS .

CONSOLES ET JEUX	PRIX
FRAIS DE PORT (CONSOLE: 55 F / NEOGEO : 95 F)	20 F
TOTAL A PAYER	F

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE/ INTERBANCAIRE — SIGNATURE

Date d'expiration :
Banque :

NOM .....
ADRESSE .....
.....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
Je joue sur : Téléphone :.....

SEGA M.DRIVE -JAP ☐ -FR ☐ G.GEAR ☐ MEGA.CD ☐
NINTENDO SPR.FAMICOM ☐ SPR.NES ☐ SPR.NINTENDO ☐
NEC CORE GRAPX ☐ CD ROM 2 ☐

Mode de paiement : Chéque bancaire ◯ Contre remboursement (+ 35 F) ◯
Mandat-lettre ◯ Pas de(CR) article moins de 200 F

C + 13

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

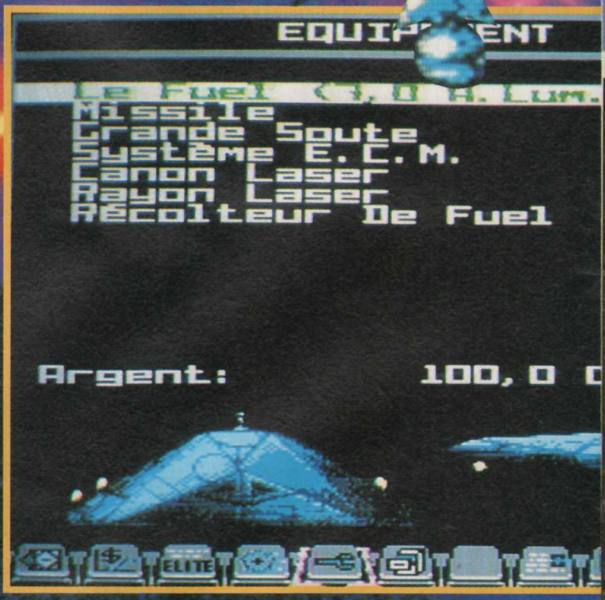
C'est au début des années quatre-vingt qu'est venue l'idée à deux étudiants anglais de l'université de Cambridge de créer un jeu d'aventures spatiales. David Braben et Ian Bell, passionnés de programmation, passent leurs nuits sur le clavier d'un micro-ordinateur de l'époque: le BBC de la société ACORN. Bien que disposant d'un espace de travail restreint, les deux amis décident de situer leur jeu dans un univers gigantesque. Celui-ci est composé de 8 galaxies contenant chacune 256 planètes. Aux commandes d'un vaisseau spatial, le joueur doit naviguer de planète en planète pour tirer profit de l'achat et de la vente de produits divers. Point fort du jeu: les séquences de navigation dans l'espace sont en véritable 3D avec gestion des faces cachées. L'angoisse est permanente: les redoutables pirates de l'espace, qui en veulent à la précieuse cargaison du vaisseau, sont toujours sur le point de vous attaquer. C'est de la grande œuvre et, en 1984, Elite "the game of a lifetime" est édité dans une première version en cassette. A l'époque, nous n'utilisions pas de cartouches, et le chargement du programme dans la mémoire de l'ordinateur nécessitait plus de cinq minutes d'attente...

La vue la plus utilisée est certainement la vue avant.

LE RADAR TRIDIMENSIONNEL

C'est là l'innovation majeure qu'a apporté Elite dans les jeux en 3D. Le radar du jeu est très ingénieux et permet de toujours se situer parfaitement dans l'espace par rapport à vos ennemis. Un cercle rouge écrasé en bas de l'écran représente l'espace autour de vous; le centre du cercle représente la position de votre Cobra MK III. Les vaisseaux ou objets naviguant dans l'espace immédiatement autour de vous seront indiqués sur l'écran par des barres de couleur. Si la barre est surmontée d'un point de même couleur, cela signifie que l'OVNI se trouve au-dessus de vous. Si le point est, au contraire, en bas de la barre, l'OVNI est en dessous de votre vaisseau. Lorque vous ne devinez qu'un point sur le radar, c'est que vous vous trouvez au même niveau que votre ennemi potentiel. Très déconcertant lors des premières parties, ce radar est en fait un allié fort précieux. Quand vous aurez appris à bien manier les commandes de votre vaisseau, la rapide interprétation des éléments du radar fera de vous un redoutable combattant.

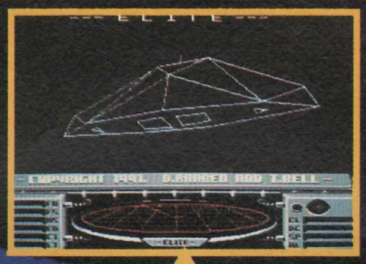
On peut dire que les programmeurs de cette version NES ont fait un effort: beaux graphismes et textes en français.



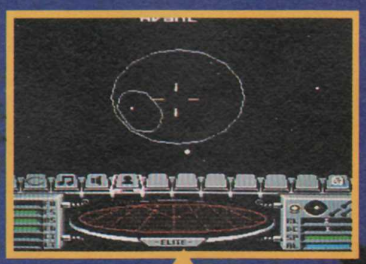
Chaque planète est caractérisée par une série de données (distance, économie, gouvernement, niveau technologique, etc.).

Non, l'espace n'est pas qu'une étendue vide: on y trouve aussi des planètes!

Acheter quand ça baisse, vendre quand ça monte: telle est la devise d'Elite.

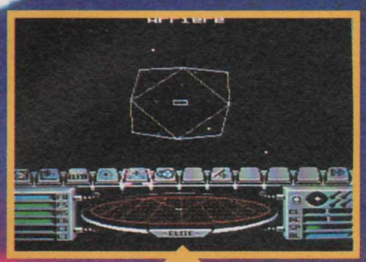


De la 3D en fil de fer super rapide sur la NES, on avait rarement vu ça!

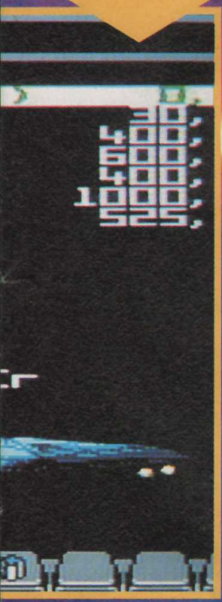


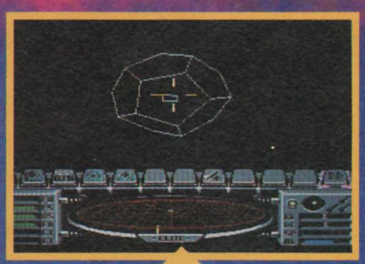
Après un long périple intersidéral, vous arrivez enfin en vue de votre objectif. Mais allez-vous en sortir vivant ?

Il faut augmenter la puissance de votre Cobra MK III.



Manœuvre délicate: il faut trouver la bonne technique pour accoster la station orbitale.





Attention, objet volant non identifié en vue!

La carte locale est particulièrement utile pour planifier vos déplacements à l'intérieur d'un même système solaire. Ne faites pas n'importe quoi, le carburant coûte cher!

EDITEUR : IMAGINEER

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : —
SAUVEGARDE : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : BON

1-2 JOUEURS | **CARTOUCHE**

COMMENTAIRE

ROBBY

Incroyable! L'expression "c'est dans les vieux pots qu'on fait les bonnes soupes" s'applique totalement à ce jeu sur NES. Elite reste à ce jour LE jeu auquel j'ai consacré le plus de temps dans ma vie de joueur. Pour y avoir joué dans ses nombreuses versions pour micro-ordinateurs depuis 1984, il me semble que je n'ai toujours pas fait le tour de ce jeu-culte. Elite dans sa version NES est un modèle de jeu bien programmé, signature David Braben oblige. En attendant Elite 2 sur Super Nintendo (toujours programmé par David Braben), je crois que je vais passer beaucoup de temps avec la NES de Consoles +. Ce type de jeu, encore jamais vu sur NES, ne manquera pas de séduire les joueurs passionnés par les sagas ludiques.

PRESENTATION 90%

L'intégralité du jeu est en français, le système des icônes est très pratique.

GRAPHISMES 90%

Ils semblaient irréalisables sur la console NES du fait de leur mode particulier. David Braben nous prouve le contraire.

ANIMATION 94%

C'est de la 3D rapide et fluide, bien programmée, la console NES n'a pas fini de nous étonner.

BANDE-SON 81%

Bonne musique de présentation et bruitages corrects.

JOUABILITE 86%

Elle est carrément bonne et le mode 2 joueurs est une très bonne trouvaille.

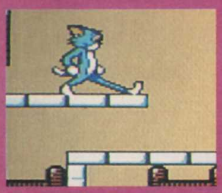
DUREE DE VIE 98%

Presque infinie! Huit ans après sa conception, ce jeu est toujours aussi passionnant. Des mois en perspective.

INTERET 96%

Fidèle à sa légende! C'est un bonheur de retrouver cette "simulation de baroudeur de l'espace". Jeu-culte sur machine-culte.

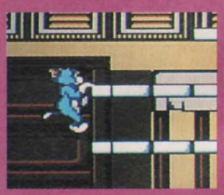
CAT OF PERSIA



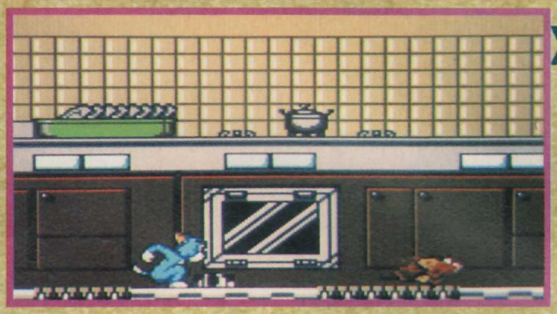
Le "pas prudent" façon Tom...

... et façon Prince of Persia.

Tom est capable d'effectuer pas mal de mouvements (courir, marcher à pas prudents, faire de grandes enjambées, grimper, sauter), dont l'animation semble parfois avoir été décalquée sur celle du héros de Prince of Persia... Un gage de qualité, d'autant qu'à ces mouvements traditionnels viennent s'ajouter ceux du dessin animé, comme les célèbres moulinets des pieds au-dessus du vide!

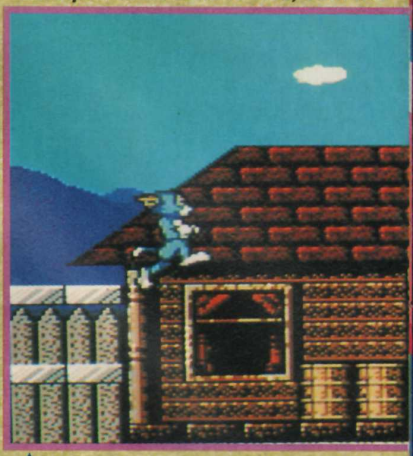


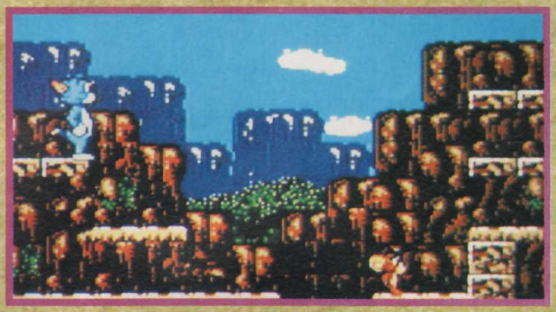
La même souplesse féline dans la manière d'escalader les corniches!



Jerry balance des mines ou des grenades dès que Tom se rapproche trop dangereusement!

Lorsqu'il court dans le vide, Tom fait

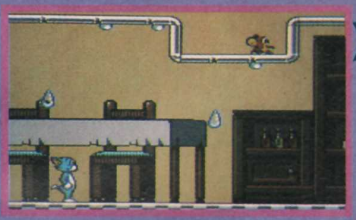


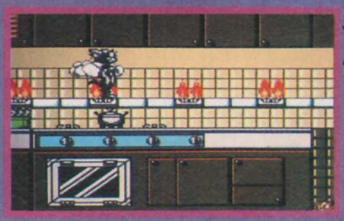


La course-poursuite continue dans les montagnes rocheuses et le grand canyon!

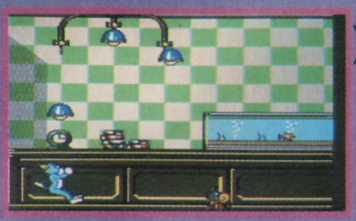
LE MARTYRE

Jerry est un véritable bourreau! Enfilez le temps d'une partie la chaude fourrure de Tom et vous vous rendrez compte à quel point celui-ci souffre à longueur de dessin animé... Assommé, électrocuté, noyé, brûlé, mitraillé, le malheureux Tom devra subir tout au long du soft les sévice infligés par son sinistre compère. Que font Amnesty International et la SPA?





Jerry tente de faire griller Tom sur la cuisinière à gaz!



Si vous aimez les dessins animés de Tom et Jerry, voici l'occasion rêvée d'incarner un de vos héros... Mais ne vous réjouissez pas trop vite, car c'est dans la peau du malheureux Tom que vous allez vivre cette course-poursuite effrénée, digne des meilleurs épisodes de la série! Pendant tout le jeu, l'insaisissable Jerry cavalera devant vous et se faufilera, grâce à sa petite taille, entre des obstacles auxquels vous vous heurterez, souvent de manière douloureuse.

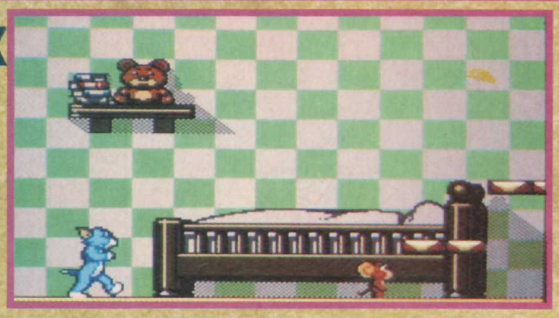
Votre calvaire démarre dans la cuisine, mais vous traverserez ensuite le jardin, avec sa piscine (dur, dur, pour un chat qui n'aime pas l'eau!), les rues de la ville (attention aux pots de fleurs qui tombent des fenêtres), une vaste forêt (cette fois, ce sont des glands qui tombent des arbres!), des montagnes rocheuses au relief escarpé, et même une chambre d'enfant, tout aussi dangereuse.

Chacun de ces endroits est une succession de plates-formes dévoilées par un scrolling horizontal mené à un train d'enfer par le terrible Jerry, qui ne s'arrête que pour mieux vous narguer en s'allongeant sur le sol pour bâiller d'ennui devant votre lenteur! Bien entendu, la sympathique souris est prête à tout pour éviter de tomber entre vos griffes et prend un malin plaisir à vous retarder à coups de grenade ou de mine antipersonnel.

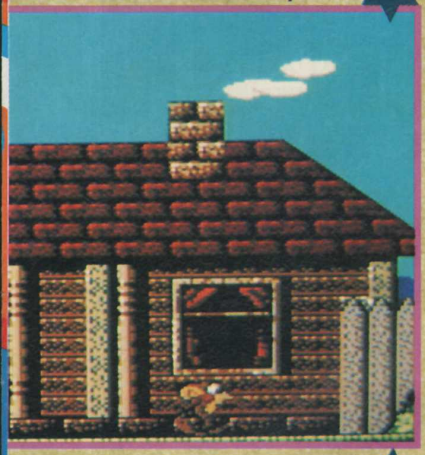
Bref, désormais, lorsqu'on vous parlera d'une vie de chien, vous pourrez rétorquer, en toute connaissance de cause, que rien n'est pire qu'une vie de chat!

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Cette chambre à coucher recèle de terribles pièges... Un chat averti en vaut deux!



des moulinets avec ses pattes!

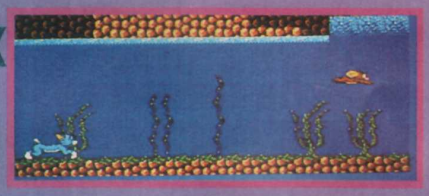


Petit mais costaud, Jerry secoue l'armoire à vaisselle pour tenter de retarder Tom.

DE SAINT TOM!

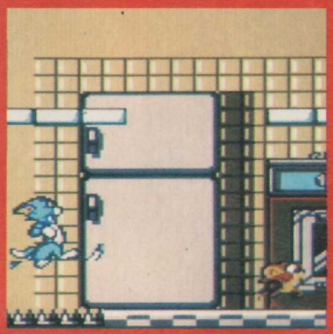
Jerry balance d'énormes gouttes d'eau sur son poursuivant!

Jerry (toujours lui!) essaye de noyer notre ami!



Jerry (encore lui!) fait tomber les lampes du lustre sur sa malheureuse victime!

TIP !



Vous n'êtes pas obligé d'aller jusqu'au bout d'un niveau pour accéder au suivant. Si vous vous débrouillez bien, vous réussirez à attraper Jerry avant la fin de chaque niveau. Dans le premier par exemple, laissez les briques s'écrouler sous vos pieds pour vous retrouver entre deux rangées de pics aiguisés, puis piquez un sprint tout en sautant entre les pics pour cueillir Jerry juste au moment où celui-ci descendra devant le réfrigérateur!

COMMENTAIRE

HOMER

Tom et Jerry bénéficie d'une réalisation technique excellente, avec une animation et des graphismes très réussis pour la Master System, ainsi que de sympathiques petites musiques tout droit sorties de cartoons. Le jeu est agrémenté d'une bonne dose d'humour et se laisserait presque regarder comme un véritable dessin animé. Le niveau de difficulté est assez élevé, mais on devient vite accro, et le fait de jouer le rôle du méchant procure un plaisir aussi novateur qu'innatendu. Seul reproche à mes yeux: souvent, les plates-formes ne sont pas intégrées au décor, mais simplement posées devant, sans qu'on sache ce qu'elles représentent, ce qui réduit les meubles et autres obstacles au rang de fond décoratif.

EDITEUR : SEGA
PRIX : D
DISPONIBILITE : IMPORT
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : 4
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : BON

1 JOUEURS | | CARTOUCHE

PRESENTATION 50%
Vous aurez juste droit à une démo des différents niveaux...

GRAPHISMES 98%
Les graphismes sont superbes et restent fidèles au dessin animé.

ANIMATION 95%
Un véritable chef-d'œuvre! Comme dans un vrai dessin animé.

BANDE-SON 90%
L'action est soutenue par une véritable musique de cartoon très entraînante.

JOUABILITE 68%
Vous vous habituerez vite aux "entre-chats" de Tom.

DUREE DE VIE 63%
Les niveaux ne sont pas très vastes, mais leur difficulté compense largement ce défaut.

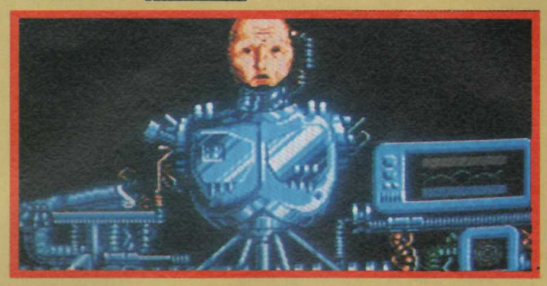
INTERET 85%
Une excellente réalisation technique, un jeu sympa et, surtout, très fidèle à l'esprit du dessin animé.

ROBOCOP 2

Si vous êtes suffisamment stupide pour vous droguer, alors vous serez intéressé par la Nuke, la nouvelle dope qui foisonne dans les rues de Detroit. Bien que certaines informations à son sujet soient susceptibles de tempérer votre enthousiasme...

D'abord, la dépendance est immédiate. Deuxièmement, elle est pour ainsi dire mortelle. Enfin, Robocop a la vilaine habitude de descendre les gens en possession de Nuke. Mais tout cela n'a pas empêché Cain le dingue d'avoir bâti un formidable marché dont il tire de juteux bénéfices; marché que vous, Robocop, devez anéantir. La meilleure façon d'y arriver est d'organiser des descentes dans toutes les usines qui produisent de la Nuke, et d'exterminer tout le monde, excepté les consommateurs, qu'il vaut mieux interpeller. Oh! et puis ne pas oublier de saisir la drogue... C'est la nouvelle mission de Robocop.

Robocop 2 n'est rien d'autre que le nouveau jeu de plates-formes à scrolling horizontal d'Ocean. Il s'agit tout simplement d'une adaptation des jeux de la gamme, où vous incarnez un cyborg qui court, saute et tire pour remplir sa mission. Les niveaux à compléter sont nombreux avant d'arriver à l'affrontement final contre Cain, lui-même transformé à cette occasion en monstre d'acier...



SAISIR DE LA DROGUE POUR PROGRESSER

Robocop doit interpeller un certain nombre de criminels et saisir une certaine quantité de drogue pour passer au niveau suivant. Le taux est élevé et, souvent, vous devrez trouver une pièce secrète pour pouvoir finir le niveau. Au niveau 1 par exemple, il existe un passage souterrain dans lequel la plupart de la Nuke est entreposée. Si Robocop ne s'y rend pas, la quantité de drogue saisie sera insuffisante pour passer au niveau 2.

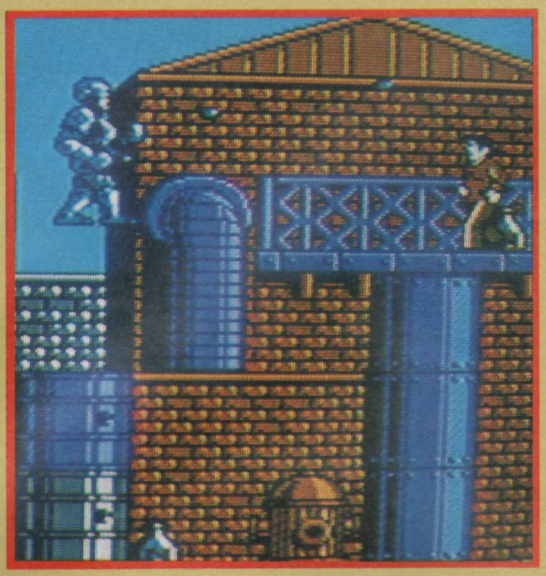
▲ *Tiens bon la rampe, mon gars...*

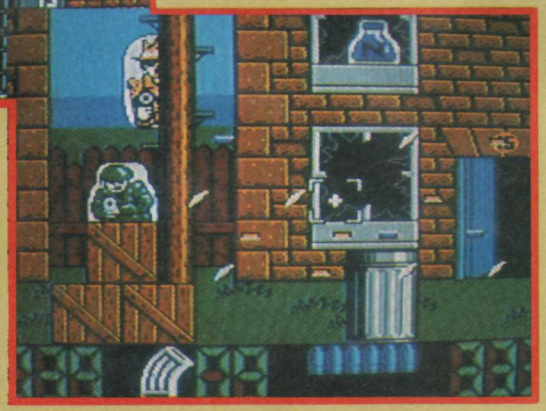
COMMENTAIRE

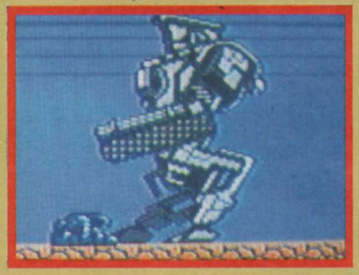
RAD

Les possesseurs de NES ne sont pas particulièrement vernis avec les Robocop. La première version était plutôt triste, et celle-ci n'est pas tellement meilleure. Le problème réside en ce que l'inertie du robot le rend quelque peu incontrôlable, et les chutes mortelles ne sont pas rares, surtout quand il faut franchir une passerelle! Autre inconvénient du jeu: le niveau de difficulté. Les quotas de chaque niveau sont si élevés que rater ne serait-ce qu'une fiole de Nuke interdit le passage au niveau suivant. De plus, la portée de tir est si courte qu'il est parfois impossible de combattre. C'est vraiment dommage, car les graphismes et le son sont très travaillés et le jeu pourrait être super s'il n'était pas si difficile.

TOP







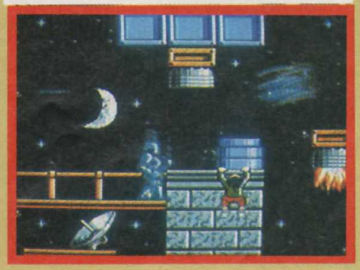
▲ *Robocop arbore fièrement son heaume, connecteur informatique (ou poignard?) sorti.*

COMMENTAIRE

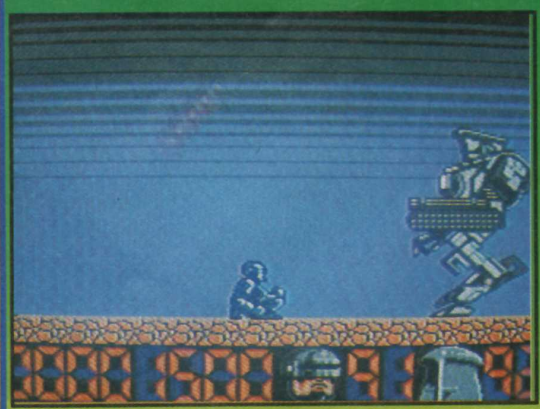
JULIAN

Bien que la difficulté du jeu soit frustrante, j'ai aimé Robocop 2. L'inertie rend le déplacement ardu et certaines portions du jeu nécessitent bien des ruses pour passer, mais les graphismes et les bruitages m'ont encouragé à persévérer. Ce jeu est plein de détails absolument craquants qui maintiennent l'intérêt. Il y a une multitude d'endroits secrets qui vous rivent au joypad: quel plaisir de découvrir une planque pleine de Nuke après n'avoir saisi que de petites quantités sur les receleurs! Les adeptes de jeux de plates-formes devraient adorer Robocop 2, mais les impatients ou les maladroits s'arracheront les cheveux de frustration après quelques essais.

▲ *Vole, vole, pauvre fou !*

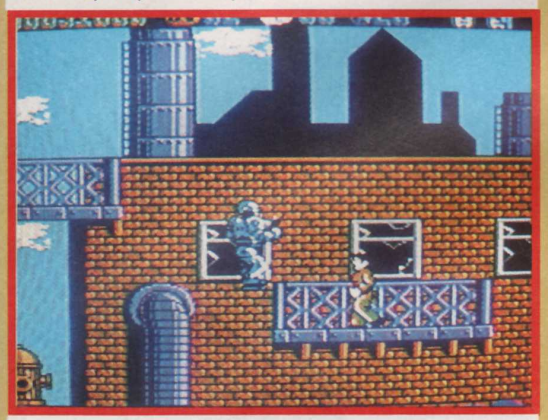


DUEL AU SOMMET



Le combat final contre le cyborg Cain est indéniablement la partie la plus impressionnante de la cartouche Robocop 2. Ce monstre géant remplit presque tout l'écran. Il dispose d'une panoplie complète d'armes offensives, y compris mitrailleuse lourde, canons incendiaires et double lanceur de missiles! De plus, il n'hésite pas à traverser l'écran au pas de charge pour aller écraser notre héros contre les murs, à l'instar de Goliath, son idole!

▲ *Allez, tire, tire! Tue, Tue!*



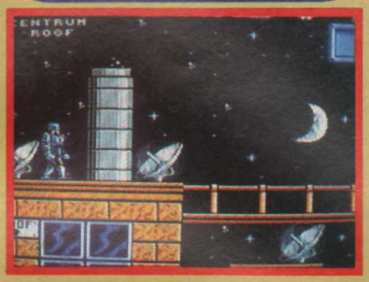
▲ *Même les laveurs de carreaux ne peuvent échapper à Robocop.*

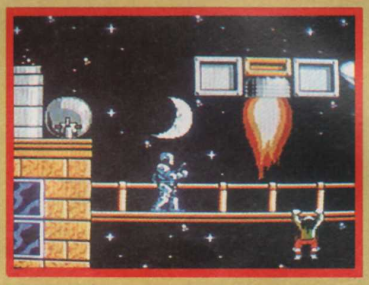
ENTRAINEMENT AU TIR

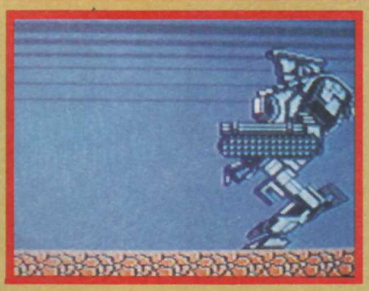
Si Robocop ne remplit pas son quota lors de sa première tentative de passage de niveau, il lui reste une dernière chance avant de devoir recommencer. Une zone de tir apparaît devant lui pour lui permettre de réajuster son viseur. Un certain nombre de cibles surgissent alors dans les encadrures de fenêtre ou jaillissent du décor, et Robocop doit en toucher le plus possible pour franchir le niveau. Ce n'est pas facile, car les munitions et le temps sont limités; sans parler des sprites "innocents" qu'il faut éviter. En revanche, il ne devra pas rater les chargeurs et les "bonus de temps" qui passent devant lui pour obtenir un score suffisant.

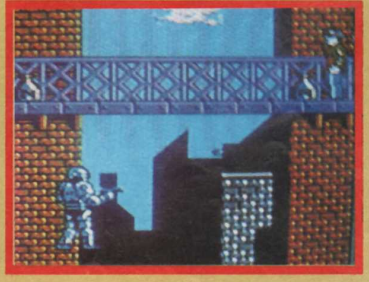
NON, NON! C'EST UN TOUT PETIT ROBOT

Robocop 2 devrait être adapté sur Game Boy. Les conversions d'Ocean sur Game Boy sont réputées pour être proches des versions NES. Cependant l'inertie de déplacement sera moindre et le jeu plus facile. Surveillez les rayonnages.









ROBOCOP 2

EDITEUR : OCEAN
PRIX : C
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : MAUVAIS

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 73%

Quelques options, de beaux titres et interludes et un jeu plein écran.

GRAPHISMES 82%

Des sprites costauds et assez bien animés sur des décors colorés.

BANDE-SON 81%

Les morceaux sont assez bons et les effets sonores agréablement rendus.

JOUABILITE 73%

La grande inertie et la difficulté des niveaux en font un jeu pour rusés.

DUREE DE VIE 71%

Les joueurs expérimentés trouveront de quoi s'occuper longtemps, mais les novices pourront le juger trop compliqué.

INTERET 72%

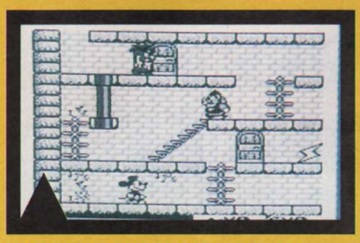
Un jeu malin et exigeant, idéal pour s'aguerrir aux jeux de plates-formes, mais pas pour les débutants. A essayer avant d'acheter.

Bienvenue dans le monde magique de Mickey! La plus célèbre petite souris du monde a bien des soucis: sa petite amie préférée aux longs cils noirs est enfermée dans le château d'Arbarus. A vous d'aider Mickey à délivrer Minnie et, pour cela, lui permettre de s'y retrouver à travers les 28 pièces du château et, surtout, éviter tous les méchants qui le traquent. Les sœurs de la sorcière de Blanche-Neige hantent de longs couloirs glacials, pendant que les cartes à jouer (d'Alice au Pays des Merveilles) gardent l'entrée des raccourcis et des pièces secrètes. Pat Hibulaire et Stromboli se sont mis également d'accord pour rendre les recherches de Mickey plus difficiles. Et des vautours sinistres rôdent dans les escaliers... Mickey doit donc se déplacer avec rapidité, sauter et se faufiler dans les tuyaux. Dans chaque pièce, il lui faut découvrir les armes nécessaires à sa défense ou les outils qui l'aideront à passer des obstacles (murs friables ou de roc). Surtout, il lui faut trouver les huit clés qui ouvriront la porte de la pièce suivante. Hélas! les labyrinthes sont de plus en plus complexes: les salles secrètes, parfois vides, sont perchées tout en haut de murs, sans escalier pour les atteindre, et il faut donc utiliser des cordes ou des tremplins. Et les ennemis grouillent partout! Bonne chance quand même!

TIP !

Il est capital de trouver le meilleur chemin pour ouvrir les salles secrètes dans le bon ordre: elles contiennent souvent l'objet ou l'arme indispensable pour surmonter la difficulté suivante.

MICKEY MOUSE



Mickey s'engage dans de nouvelles aventures d'un pas décidé.

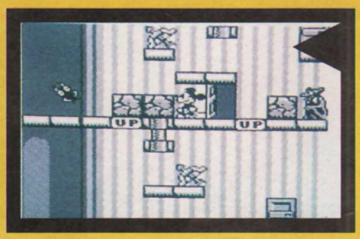
TIP !

Pour économiser son armement, Mickey doit utiliser les tuyaux ou les raccourcis avec habileté. Ainsi, en croisant ce vautour dans le tuyau, il ne risquera rien et en sortira indemne.

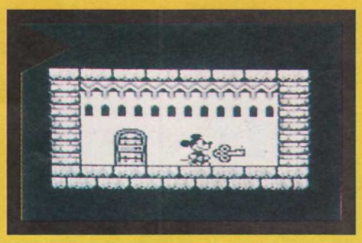
COMMENTAIRE

CALAMITY JANE

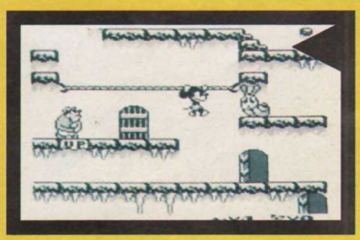
Dès que j'ai pris en main Mickey Mouse, je suis retombée en enfance, et je n'ai eu de cesse de retrouver la jolie Minnie! Tout est fait pour rendre ce jeu captivant. Les graphismes des personnages, très précis, restituent l'ambiance de Disney. Les niveaux, de plus en plus longs, sont très variés, et l'on ne refait jamais deux fois le même parcours. Les difficultés sont progressives et habilement dosées: il y a juste le nombre suffisant d'armes, mais pas plus, pour retrouver les clés dispersées dans chaque pièce. Dommage qu'il y ait seulement vingt-huit niveaux!



Attention! Il vaudrait mieux aller chercher un arc avant d'affronter la méchante sorcière.



Ouf! Mickey ne s'est pas battu pour rien: cette salle contient une clé très précieuse.



Mickey est un acrobate, mais il est en position délicate entre Pat Hibulaire et un escargot géant!

KEMCO PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 65%
Quelques écrans animés ou le mot de passe.

GRAPHISMES 82%
Tout l'univers de Disney reconstitué!

ANIMATION 85%
Mickey est rapide et plein d'adresse.

BANDE-SON 72%
Petite musique sans originalité, mais très sympa!

JOUABILITE 80%
Difficultés et pièges de plus en plus variés!

DUREE DE VIE 72%
28 niveaux qui vous occuperont un petit moment.

INTERET 86%
Le monde vraiment très captivant de Mickey!

1 JOUEURS

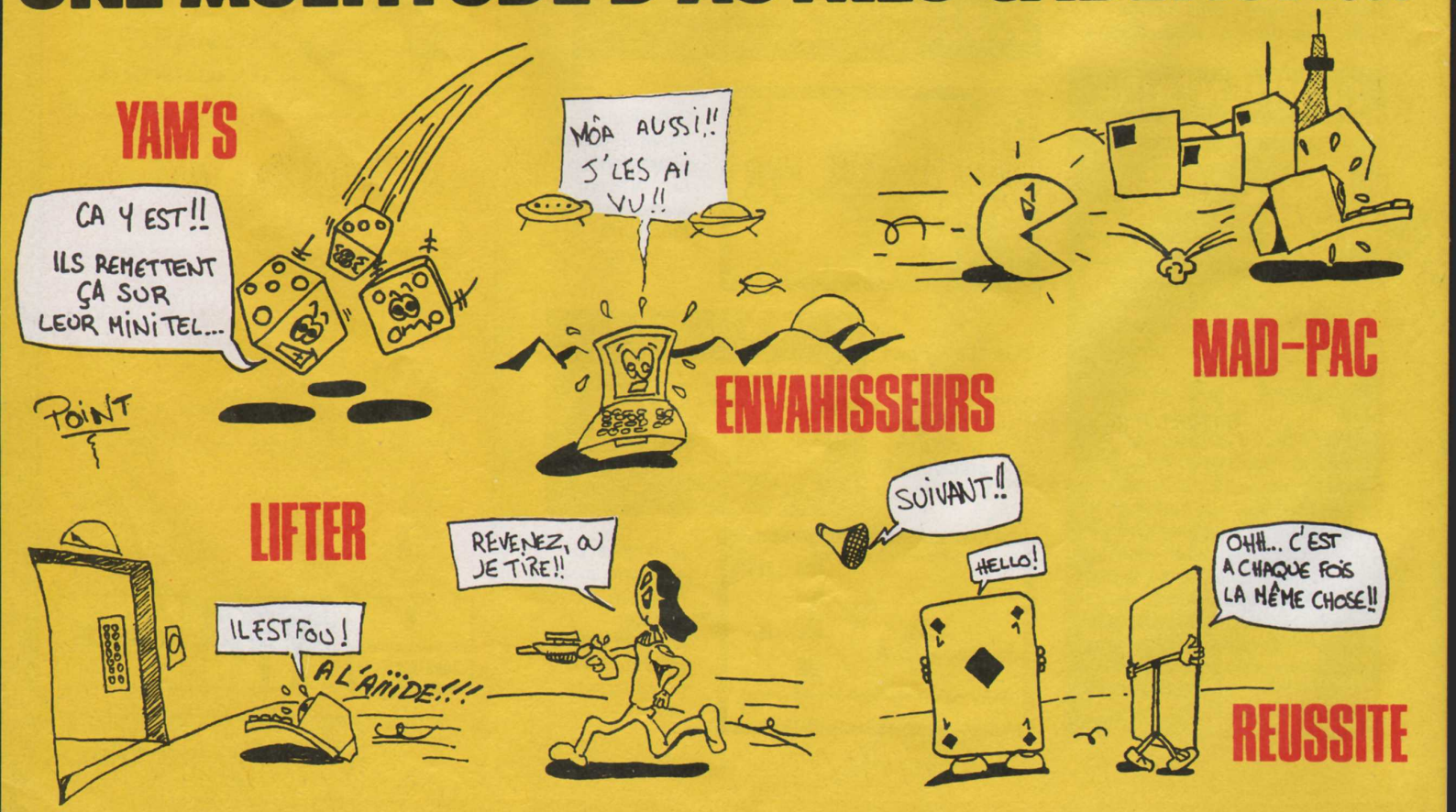
CARTOUCHE

50 CADEAUX PAR MOIS

SUR LE 3615 TCPLUS

TAPEZ *JEU

GAME BOY, LYNX, MEGADRIVE, PC ENGINE, SUPER NINTENDO ET UNE MULTITUDE D'AUTRES CADEAUX...



TILT MICROLOISIRS

CONSOLES +

OFFREZ-VOUS LES GOODIES DE MICRO KID'S

COMMENT VOUS PROCURER LES GOODIES ?

▲ LE PIN'S :
A l'image de l'émission.
Le pin's MICRO KID'S se devait «d'être technologiquement avancé», donc électronique et clignotant !
Le pin's ▴▾▴▾▴▾85F

▲LE DISQUE :
... ou la K7 ! Tous les jingles de MICRO KID'S, ainsi que quelque morceaux choisis de jeux vidéo célèbres.

FR3 MICRO KID'S
MICROS
CONSOLES

▲ En participant à l'émission (de plus en plus facile !).
▲ En jouant sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S.
▲ En vous rendant dans les points de vente Micromania, Soho.
(Liste de tous les points de vente sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S).

Vous pouvez également vous les procurer grâce au bon de commande ci-dessous

La K7 ▴▾▴▾▴▾▴▾ 80 F
Le CD ▴▾▴▾▴▾▴▾ 120 F

▲LE TEE-SHIRT :
Disponible en blanc, noir, gris chiné (taille adulte et enfant)
Logo MICRO KID'S vert et mauve ▴▾▴▾▴▾ 65 F

▲LE ST ATARI MICRO KID'S :
520 ST Atari, plus pack jeux MICRO KID'S ▴▾▴▾▴▾ 2 690 F

LE COLIS MICRO KID'S :
▲ Le pin's MICRO KID'S
▲ Le tee-shirt (coloris et taille au choix)
▲ Le dique MICRO KID'S

AU PRIX DE :
Le colis MICRO KID'S (1 pin's, 1 tee-shirt, 1 k7) ▴▾▴▾▴▾ 236 F
(plus 17 F de frais de port)
Le colis MICRO KID'S (1 pin's, 1 tee-shirt, 1 CD) ▴▾▴▾▴▾ 266 F
(plus 17 F de frais de port)

Bon de commande du colis MICRO KID'S K7au prix de 236 F (plus 17 F de frais de port)
colis MICRO KID'S CD au prix de 266 F (plus 17 F de frais de port)

A retourner à : «La boutique MICRO KID'S» 30, rue Engène Carrière 75018 PARIS
ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : «La boutique MICRO KID'S»

NOM :............................ PRENOM :............................ TEE-SHIRT :............................
ADRESSE :............................ Taille (M, L et XL, ou de 8 à 14 ans) : ....
.... CODE POSTAL :............ Coloris (gris chiné, blanc, noir) : ....
VILLE :............................ Logo de couleur mauve ou vert : ....

Signature des parents :

NINTENDO REVIEW

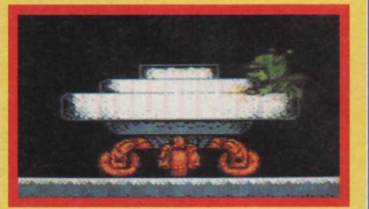
La théorie de l'évolution de Darwin prétend que l'homme préhistorique était un bipède capable d'utiliser ses mains pour sculpter des outils de chasse complexes. Malheureusement, ce vieux Charlie avait tort, comme le prouve clairement l'existence de Fred Flintstone. En effet, bien que Fred n'ait pas de cou, il a un boulot, une voiture, une femme, un partenaire de bowling et une maison dans la banlieue de Bedrock.

Mais l'existence gentiment turbulente des Flintstones est troublée par l'apparition d'un certain Dr. Butler, qui débarque dans une machine temporelle. Après avoir expliqué qu'il est gardien de zoo au XXX^{e} siècle, il enlève Dino et Hoppy, les animaux familiers des Flintstones. Alors que Gazoo, le pote extra-terrestre de Fred, fait démarrer sa propre machine, le Dr. Butler détruit celle-ci, éparpillant les pièces aux quatre coins de Bedrock.

Triste, non? Bon, avant que vous ne commenciez à pleurer sur votre NES, il reste un espoir. Fred a été désigné pour retrouver les pièces de la machine. Avec l'aide de sa massue et du clan Fintstone, Fred doit traverser des jungles, éviter des gangsters, et passer des rivières pour récupérer les précieux morceaux. Durant sa quête, il doit même affronter des ennemis au basket! Et quand Dino et Hoppy sont de retour sains et saufs à Bedrock, la famille, qui riait du Dr. Darwin, peut alors rire plus fort du Dr. Butler. YABBADABBADOO!

ACCROCHE-TOI BIEN

Comme tous les hommes préhistoriques, Fred est un grand combattant. Il peut bondir, courir et même s'accrocher. Si Fred veut atteindre une plate-forme au-dessus de lui, il est capable d'y grimper grâce à ses bras trapus. De la même manière, quand l'homme-singe manque son saut, au lieu de s'écraser au sol il peut s'aggriper sans danger au bord de la plate-forme.



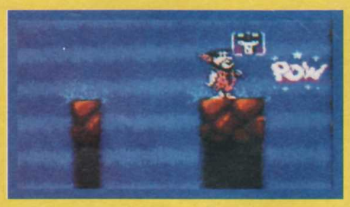
▲ *Gazoo reconstruit la machine temporelle.*

COMMENTAIRE

RICH

Bien que The Flintstones ne soit pas mon dessin animé favori, cette version NES des clowneries de Fred n'est pas mauvaise du tout. Les décors et les sprites sont tirés directement de la série d'Hanna Barbera, les créatures et autres dinosaures sont aussi fidèles qu'ils peuvent l'être.

Au point de vue jeu, c'est assez classique: encore un jeu de plates-formes auquel je ne trouve rien d'assez neuf pour le rendre original ou passionnant. Cela dit ,ce n'est pas le plus mauvais jeu du genre, et il attirera les plus jeunes et les fans de la série. Si, malgré tout, vous voulez un jeu de plates-formes, tournez-vous vers Super Mario III, Shadow Warrior, Kabuki ou Rescue Rangers. Tous offrent une meilleure jouabilité que celui-ci.



▲ *Fred a oublié de nourrir les animaux.*

LES ARMES DU SUCCES

Bien que la tunique en peau de léopard de Fred n'effraie pas ses ennemis, ceux-ci redoutent ses armes. Fred conserve sa massue tout le temps. C'est très utile pour frapper la tête des ennemis au cours de combats au corps à corps. Certains sont pourtant plus astucieux et tirent sur Fred avec leur pistolet à bouchon. Contre ces adversaires-là, Fred doit utiliser la catapulte. Grâce à ses qualités de tireur, il peut se débarrasser d'eux à distance. Pour ceux qui attaquent d'en haut, Fred a besoin de la hache. Celle-ci décrit un arc et se révèle également efficace pour tuer à distance.

THE FLINTSTONES

AU SECOURS DE DINO ET HOPPY

▲ *Une partie de basket préhistorique.*

BARILS SURPRISE

Sur son chemin, Fred croise de nombreux barils. S'il frappe l'un d'eux, un objet utile en sortira. Les hamburgers et le pop-corn, bouffe typiquement préhistorique, font remonter la jauge du niveau de vie. Un cœur la rétablit entièrement. La hache et la catapulte sont très efficaces contre les ennemis.

VERT ET SYMPA

Malgré la destruction de son vaisseau par le Dr. Butler, Gazoo est toujours prêt à donner un coup de main à Fred à différents moments du jeu. Quand Fred a besoin de barils mais ne peut sauter assez haut, il peut appeler son ami extra-terrestre en pressant Start. Gazoo apparaît et offre diverses options. Dans d'autres situations, il évite d'avoir à se creuser la cervelle, alors ne l'oubliez pas!

CONSEILS D'AMIS

Quand Fred arrive à la fin d'un tableau, l'un de ses amis apparaît et lui donne de précieux conseils sur le méchant qu'il va bientôt affronter. Il peut même lui procurer une arme pour le battre. Les fans des Flintstones pourront noter que, pour quelque obscure raison, Barney s'est teint les cheveux en brun.

▲ *Barney et Wilma viennent à l'aide de Fred.*

COMMENTAIRE

JULIAN

Durant toute ma jeunesse, j'ai été un fan des Flintstones, et ce jeu m'a rappelé de bons souvenirs. L'animation et les graphismes évoquent bien la "famille moderne de l'âge de pierre", grâce aux décors préhistoriques et autres dinosaures, ainsi qu'aux héros et aux méchants, bien connus. Malheureusement, la jouabilité sort également tout droit de l'âge de pierre. Les temps de réponse sont parfois longs, vous mettant dans des situations difficiles.

De plus, le jeu souffre de pas mal de clignotements de sprites. Ces problèmes en eux-mêmes ne le condamnent pas, mais le manque d'originalité le relègue au rang de tous les autres jeux de plates-formes sur NES. Les Flintstones est en outre un jeu assez facile et ne constitue pas un challenge pour les fous du genre. Malgré ces critiques, j'ai pris plaisir à jouer aux Flintstones, mais pas au point d'entonner un "YABBADABBADOO".

EDITEUR : TAITO
PRIX : D
DISPONIBILITE : SEPTEMBRE
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : MOYEN

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 77%

L'introduction situe l'histoire. Il existe une option continue pour ceux qui en ont besoin.

GRAPHISMES 79%

Les personnages ressemblent à ceux du dessin animé et l'animation renforce cet aspect.

BANDE-SON 54%

C'est bien l'air des Flintstones, mais quelque peu étouffé. Les bruitages sont rares.

JOUABILITE 73%

Les commandes répondent parfois lentement et il arrive que les collisions soient douteuses.

DUREE DE VIE 70%

Il y a pas mal de niveaux et plein d'endroits à explorer, mais l'ensemble n'est pas assez difficile.

INTERET 74%

Un bon exemple de jeu de plates-formes sur NES (parmi beaucoup d'autres), même s'il souffre d'un manque d'originalité et de challenge.

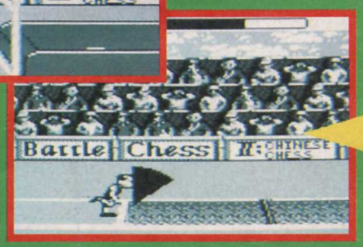
TRACK MEET™

Si vous avez toujours rêvé d'être l'auteur des exploits de Carl Lewis, si les envolées de Sergueï Bubka au-delà des six mètres vous font frissonner d'envie, vous êtes vraiment fait pour participer aux finales du Championnat du monde d'athlétisme, où les principales épreuves sont au concours. Il est indispensable d'être polyvalent pour réussir Track Meet, aussi bien dans le 100 mètres que dans le saut en longueur, en passant par le lancer de javelot, de poids ou de disque, sans oublier le 100 mètres haies ou le saut à la perche, et même l'haltérophilie. Au total, huit épreuves pour lesquelles vous devrez vous entraîner avec beaucoup de rigueur avant d'affronter d'autres champions en compétition. La foule, le souffle suspendu au moindre de vos gestes, vous suit des yeux, muette d'admiration pour la qualité de vos exploits, puis éclate enfin en délirants applaudissements, se dressant spontanément sur les gradins pour vous accompagner dans une hola étourdissante. Il faut avouer que vos cinq adversaires sont un peu bizarres. Jugez plutôt: parmi eux se trouvent un demeuré notoire au Q.I. niveau zéro qui se révèle une véritable machine en haltérophilie, ou encore un illusionniste de talent qui ne gagne qu'en trichant. A quand un vrai sportif...

Un mouvement d'une grande élégance au javelot.

En plein effort dans le 100 mètres haies!

Admirez cette technique au saut à la perche!



Le saut en longueur: un angle de 35° aurait été l'idéal, mais ce n'est déjà pas trop mal!

Une vue plongeante sur la cage pour le lancer du disque.

Ricky le Barbare, victorieux grâce à une chute de son adversaire au 100 mètres, mérite bien son nom!

INTERPLAY PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 71%
Entraînement ou compétition, au choix.

GRAPHISMES 72%
Ecrans d'une grande clarté, mais pas spectaculaires.

ANIMATION 85%
Des évolutions pleines de réalisme.

BANDE-SON 72%
Un profond silence, puis les bravos des spectateurs.

JOUABILITE 78%
On acquiert très rapidement la maîtrise des commandes.

DUREE DE VIE 80%
Une option pour deux joueurs intéressante.

INTERET 79%
Une bonne simulation sportive, pleine d'humour!

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

COMMENTAIRE

Track Meet est une très bonne simulation d'athlétisme aux options de jeu variées qui nous permet de prolonger encore l'ambiance des J.O. J'ai particulièrement apprécié le réalisme des mouvements, notamment dans le lancer de javelot ou le saut à la perche. Les commandes varient selon la discipline et se maîtrisent assez rapidement: un minimum de pratique permettra de trouver à tous les coups les meilleurs angles pour les lancers et les sauts. Les compétitions avec les cinq adversaires prévus m'ont un peu laissée sur ma faim, peut-être par manque d'ambiance. Quoi qu'il en soit, l'option pour deux joueurs (deux Game Boy reliées avec le Game Link et deux cartouches) est un plus indéniable. Sportivement vôtre!

CALAMITY JANE

NOUVEAU !

4 SUPER NINTENDO

A GAGNER PAR MOIS SUR LE

3615 TC PLUS

AVEC NOTRE JEU LE MEGA QUIZZ !!!

POUR CELA, REPONDS CORRECTEMENT A TROIS QUESTIONS PAR SEMAINE... ALORS, 3615 TC PLUS ET TAPE * QIZ

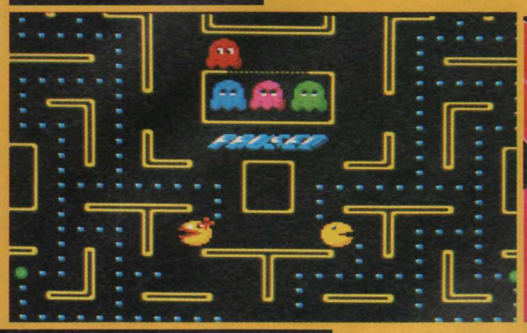
A TOUT DE SUITE...

REVIEW

Ms PACMAN

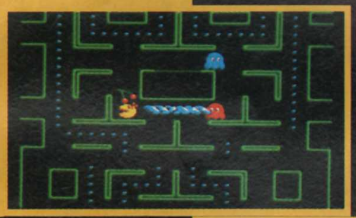
TIP !

Allez, tout le monde le sait, mais je vais le dire tout de même à l'intention des petits nouveaux qui n'auraient jamais vu un Pacman de leur vie: Postez-vous près d'une pastille bleue et laissez approcher les fantômes le plus près possible... Croquez-la au dernier moment, et à l'attâââque!

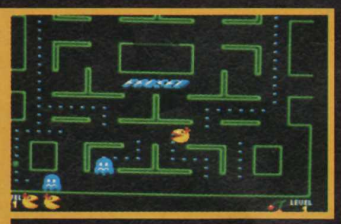


Pour son arrivée sur la Master System, Miss Pacman a fait les choses en grand et nous offre une version "de luxe" qui ne décevra pas ses plus vieux admirateurs... Le jeu propose en effet quatre niveaux de difficulté différents, et de nouveaux types de labyrinthes: Big (assez vastes), Arcade (une sélection des terrains originaux), Mini (comme son nom l'indique!) et Strange (de tout nouveaux labyrinthes corsés dans lesquels vous pourrez feinter à loisir les fantômes). La famille Pacman a par ailleurs été équipée d'un "Pac Booster", qui lui permet de piquer des sprints afin de semer les fantômes les plus sportifs! Mais la grande nouveauté réside dans l'option deux joueurs simultanés qui vous permet de jouer contre un copain (qui incarnera Mister Pacman), en vous entraidant ou en vous livrant une lutte acharnée! Voir le couple le plus célèbre de l'histoire du jeu vidéo se disputer à l'écran comme la première famille royale venue est un spectacle à ne pas manquer!

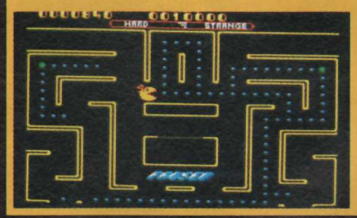
▲ *Scène de ménage dans la famille Pacman... On peut désormais jouer à deux simultanément, en coopérant, ou en jouant chacun pour soi, ce qui s'avère beaucoup plus drôle.*



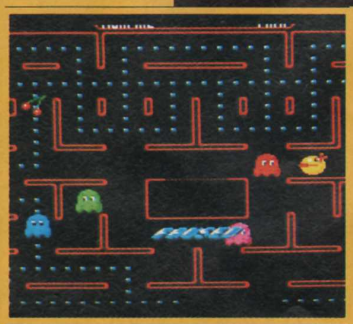
◀ *Des fruits sauteurs se baladent dans le labyrinthe... Croquez-les pour obtenir de larges bonus.*



◀ *Croquez une de ces pilules et ce sera à votre tour de courir après les fantômes. Un principe archaïque fonctionne toujours aussi bien.*



▲ *Miss Pacman met la gomme pour échapper à ses poursuivants.*



▲ *Dans cette version, les labyrinthes peuvent varier en taille et en complexité... Celui-là contient plusieurs tunnels.*

TENGEN PRIX : D

APPRECIATION

PRESENTATION 75%
Générique et séquences intermédiaires sympas.

GRAPHISMES 65%
Toujours aussi simplets!

ANIMATION 75%
Suffisamment rapide.

BANDE-SON 40%
Enervante, mais malheureusement indispensable!

JOUABILITE 60%
Excellent joypad exigé.

DUREE DE VIE 95%
Même au bout de dix ans, on ne s'en lasse pas!

INTERET 90%
Un grand classique qui a bien vieilli.

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

COMMENTAIRE

HOMER

Toujours aussi rondouillarde et coquette, cette grande dame du jeu vidéo n'a pas pris une ride, contrairement à son mari qui, à côté d'elle, semble un peu gâteux! En effet, la grande variété des tableaux et la richesse des différentes options proposées permettent de rompre la monotonie qui caractérisait le premier Pacman. L'option deux joueurs simultanés redonne un nouveau souffle à notre increvable petit couple et vous fera passer des moments vraiment inoubliables. De plus, c'est avec plaisir que les vieux routiers du jeu vidéo tels que moi retrouveront les stratégies qui firent leur gloire au café du lycée, il y a bien longtemps!

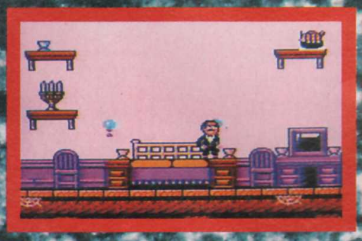
The Addam's Family

Les membres de la famille Addams, sont tombés aux mains de leur avocat véreux qui veut s'emparer de leurs biens: Tully Alford ne s'intéresse qu'à une chose, la fortune de la famille Addams, composée, entre autres, d'une maison d'une quinzaine de pièces, d'un grenier peu accueillant et d'un jardin bourré de fantômes! L'avocat a eu l'idée d'enfermer les membres de la famille aux quatre coins du domaine. Gomez aura fort à faire pour les libérer, d'autant plus que la maison est fermée à clé: si vous avez la chance de traverser le jardin indemne, il faut alors pénétrer dans la crypte secrète et se débarrasser d'un petit squelette pour trouver la clé, retraverser en sens inverse le jardin et pénétrer dans la demeure... Là, pleins de pièges vous attendent. Dès que vous aurez pu vous faufiler entre les araignées géantes et les armures animées, il faudra essayer de se faire une idée plus précise de la topographie des lieux. Attention aux savonnettes dans la salle de bains, sans parler des glissades dans le congélateur... Les poupées de la salle de jeu n'ont rien d'innocent, pas plus que les couverts mortels de la cuisine...

Arrivée dans le vestibule de la maison : plusieurs chemins s'offrent à Gomez, qui hésite encore sur la meilleure tactique.

TIPS!

Attention à l'ordre dans lequel vous explorez la maison: il serait dommage d'arriver jusqu'à l'Arbre sans la clé qui se trouve dans la chambre de Wednesday... Le grand lustre du vestibule vous tombe dessus lorsque vous franchissez le seuil de votre maison.



Dans la chambre principale, un Gomez perplexe: comment atteindre la "chose" sur l'étagère ?

Un exemple des mauvais déplacements de Gomez et de la mauvaise interaction personnage/décor!

L'argent n'est pas à négliger: il vous faudra trouver un million dans la bibliothèque!

Gomez doit trouver quelque chose de très intéressant pour continuer ses aventures.

COMMENTAIRE

CALAMITY JANE

J'attendais franchement mieux d'un jeu qui est absolument fantastique sur la Super Nintendo, mais dont il ne reste ici plus guère que le nom. Je me suis mortellement ennuyée à promener Gomez. Les objets bonus ont disparu, de même que les passages secrets. Chaque pièce a un niveau de difficulté assez variable, mais la diversité des épreuves que l'on découvre dans chacune ne suffit pas à rendre l'action suffisamment prenante. La bande-son porte bien son nom: ce n'est que du bruit! Surtout, il n'y a pas de système de mot de passe, ce qui rend le jeu encore plus difficile. Plutôt décevant!

OCEAN PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 65%
Une très courte intro pour vous mettre dans l'ambiance.

GRAPHISMES 61%
Décors d'une grande pauvreté et sans grande originalité.

ANIMATION 68%
Gomez a souvent tendance à se promener dans le vide!

BANDE-SON 55%
Hélas! rien à voir avec celle du film.

JOUABILITE 72%
Plutôt difficile.

DUREE DE VIE 75%
Il faut du temps pour connaître tous les pièges mortels.

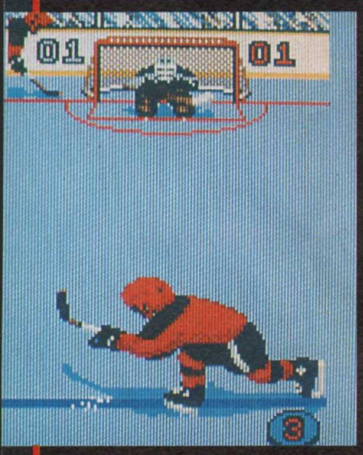
INTERET 52%
Un peu d'action, mais rien d'extraordinaire.

1 JOUEURS | CARTOUCHE

REVIEW

HOCKEY

Aux U.S.A, le hockey fait partie des sports les plus pratiqués au côté du basket, du base-ball et du football américain. Il est donc logique qu'Atari, société américaine, l'adapte sur sa console. Le menu principal propose diverses options qui permettent au joueur de se familiariser avec ce sport. Il existe deux sortes d'entraînements: les tirs au but et la bagarre. Cette dernière option vous donne un aperçu de ce qui risque d'arriver si vous jouez trop virilement. Cela déclenche une bagarre entre deux joueurs au cours de laquelle les coups de poing volent bas! Nous ne sommes pas loin de la réalité puisqu'il est fréquent d'assister à ce genre de scène lors de matchs professionnels. Tout comme sur un ring, vous devez mettre K.O. votre adversaire. Le vaincu devra passer trois minutes en "prison", c'est-à-dire sur le banc de touche. D'autres réglages sont à faire avant de se lancer dans la partie. Il faut déterminer le temps de jeu (de cinq à dix minutes), choisir le niveau de difficulté (facile ou normale) ou encore spécifier si vous jouerez suivant les règles professionnelles. La notice en français vous rappelle les règles essentielles du hockey. Vingt-deux équipes réparties en quatre divisions forment le championnat. Chacune d'elles se définit par des caractéristiques telles que le tir, la passe, la puissance de plaquage, la rapidité, l'intelligence... Ces différentes aptitudes sont dotées d'une appréciation (faible, normal ou excellent) qui définit le niveau de l'équipe. Il est possible de les modifier et surtout de sauvegarder toutes ces données. Une fois sur la glace, c'est à vous de jouer. Vous contrôlez l'un des joueurs de l'équipe, au choix, à l'exception du gardien de but. L'option 1 permet de passer d'un hockeyeur à l'autre et de rester ainsi toujours dans l'action.



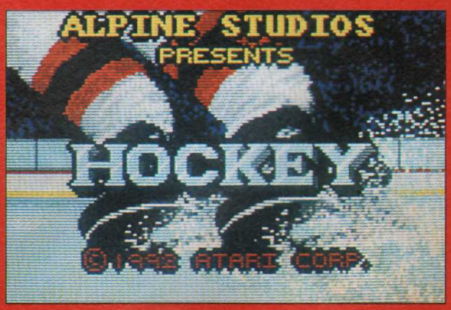
Les tirs de penaltys sont toujours un moment intense. L'écran tourné verticalement donne une bonne visualisation de l'action.

LES COMBATS

Il arrive, malheureusement, que des parties de hockey finissent en bataille générale. Le jeu n'est pas loin de la réalité puisqu'il intègre des scènes de bagarre entre deux joueurs. Lorsqu'un joueur reçoit un coup ou s'il frappe lui-même trop souvent, son énergie baisse. Quand il perd son casque, il est doublement pénalisé. Il faut un certain entraînement pour gérer son énergie et remporter le combat.

La partie est engagée. Les dix joueurs glissent sur la glace avec légèreté. La réalisation technique est assez remarquable.

A l'approche des buts, il faut augmenter les changements de côté et les passes courtes. Suivez vos tirs: le gardien relâche très souvent le palet.



ATARI PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 81%
Sauvegarde des données et séances d'entraînement.

GRAPHISMES 75%
Action lisible et couleurs du terrain variables.

ANIMATION 79%
Les mouvements des patineurs sont réalistes.

BANDE-SON 78%
Une musique musclée, style arcade.

JOUABILITE 81%
Les commandes sont simples à utiliser.

DUREE DE VIE 85%
A deux, le plaisir est infini!

INTERET 86%
L'un des meilleurs jeux de hockey.

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

COMMENTAIRE

Je ne suis pas un grand spécialiste de ce sport mais je peux vous dire qu'il est très fidèle à la réalité. Les programmeurs ont fait de grands efforts pour rendre le jeu abordable à tout joueur, qu'il soit débutant ou confirmé. La gestion des équipes et la répartition des points relèvent considérablement l'intérêt du jeu. Les scènes de combat durant le match sont originales (il faut gérer son énergie) et pleines d'humour. Le jeu en lui-même est assez facile à maîtriser, même s'il faut jongler entre les touches A, B et option 1. L'action est rapide et malgré un nombre important de sprites à l'écran, la partie reste assez lisible. Un tableau de statistiques s'affiche automatiquement entre les périodes et à la fin de la partie. Toutes ces données sont conservées. Hockey est un jeu complet et plein de punch. Faites un cadeau à votre Lynx: achetez-le!

AXEL

MEGADRIVE

Console japonaise + PRO2 **890F**

Console officielle + Sonic **990F**

service technique: Modification 50/60Hz switchable

Modification pour avoir les textes en anglais sur certaines cartouches japonaises

PRO 1 = 190F.
Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la Pro 1 manette de l'année, elle dispose de tout ce qui se fait de mieux.

PRO 2 = 125F.
Tir automatique, contrôle de la vitesse de déroulement du jeu etc... vous satisferaient volontier, n'hésitez plus, pour seulement 125F Ultima vous offre la Pro 2. Sympa non? **La Pro 2 est livrée avec un stick adaptable sur la touche de direction.**

Game Adaptator = 99F.
Permet aux malheureux qui désolent de ne pouvoir utiliser les cartouches japonnaises d'accéder à la logithèque complète des titres disponibles. De plus le GA protège le volet d'insertion des cartouches.

Joypad 79F	Cable Amstrad 190F
Cable péritel 150F	Cable pour moniteurs non péritel 190F
Alimentation 160F	

HITS SEGA	US	JP
J. Buster Douglas	390	
Chuck Rock	490	
David Robinson	445	390
Tazmania	445	
Splatter House	490	450
Desert Strike	490	
Krusty 's fun house	390	
Cadash	445	
Bart vs mutants	490	
NHL 93	490	
Cibercop	490	

NOUVEAUTES	US	JP
Aquabactics	445	
Alien 3	490	390
Bulls vs Lakers	490	
Dragon Fury	490	390
European Soccer	490	
EA Hockey II	490	
Greendog	490	
Holyfield	490	
Kid Chameleon	390	350
Lemmings	445	
Monaco GP2	490	450
Olympic Gold	445	390
Predator II	490	
Side Pocket	490	
Super hight impact	490	
The simpson's	445	
Thunderforce IV	490	490
Twist Flipper	490	
USA Dream Team	490	

SUPER PROMO LECTEUR CD ROM 2490F
Fonctionne sur les consoles japonaises et françaises (nécessite une modification pour la française)
Titres: Ernest Evan -> 390F Sol Feace -> 390F Heavy Nova -> 390F Prince of Persia -> 490F Wonder Dog -> 490F

PROMO SEGA	US	JP
Joe Montana	250	190
Populous	250	
Alisia Dragon	320	290
Crack Down + Pro2	220	
Carmen Sandiego	190	
Toe Jam & Earl	250	220
Fantasia	220	
Sonic	190	
Wonderboy	190	
Gynoug	250	
Donald	250	
Crack Down	190	
Hell Fire	220	
Shadow dancer	250	

Wonderboy III + Populous + Donald + Crack Down + Shadow Dancer =790F

Accessoires
Joystick sans fil 230

ULTIMA games

LES AGENCES EN FRANCE

PARIS
5, bd Voltaire - 75011 - Tél. 16 (1) 43.38.96.31
Fax. 16 (1) 43 38 11 86

PARIS (Uniquement échange)
21, rue de Turin - 75008 - Tél. 16 (1) 42.94.97.14

LILLE
72, rue de Paris - 59800 - Tél. 20.42.09.09

BORDEAUX
3, cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56.44.47.70

MARSEILLE
26, rue de la Palud - 13001 - Tél. 91.33.24.25

PAU
17, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.38.06

MULHOUSE
13, rue de Hugwald - 68000 - Tél. 89.66.37.67

CAMBRAI
8, rue du petit Séminaire - 59400 - Tél. 27.74.89.23

SEDAN
3, rue Gambetta - 08200 - Tél. 24.27.45.36

PERPIGNAN
56, rue Dugommier - 66000 - Tél. 68.34.90.52

Néo Géo **2490F**

Néo Géo +1 JEU **2990F**

Jeu à partir de 690F

NEO GEO

La Borne d'Arcade à domicile !

MEMORY CARD 190 F
2ème MANETTE 490 F
TITRES:
ANDRO DUNOS
WORLD HEROES
BASEBALL 2020
BASEBALL STAR II
BURNING FIGHT
CYBERLIPS
EIGHT MAN
FATAL FURY
FRENZY FOOTBALL
KING OF MONSTER II
LEAGUE BOWLING
LAST RESORT
MAGICIAN LORD
MUTATION NATION
NINJA COMMANDO
ROBO ARMY
SOCCER BRAWL
SENGOKU II
THRASH RALLY

GAMEGEAR

Alimentation + MasterGear + Loupe **250F**

Tous les titres et nouveautés disponibles - JEU A PARTIR DE 190F

Alimentation	160F
Master Gear	150F
Loupe	90F

SUPER FAMICOM SUPER NES

INCROYABLE !... SUPER NES 1090 F

CARTOUCHES SUPER NES OU SUPER FAMICOM*
* Les prix indiqués concernent soit une version Super Nes, soit une version Super Famicom

LES PROMOS US DU MOIS

STREET FIGHTER II	645F
NINJA TURTLES IV	590F
RIVAL TURF	450F
FINAL FANTASY	390F

TOUS LES AUTRES TITRES US SONT A 490F

LES NOUVEAUTES US
ROBOCOP III
FOREMAN KNOCKOUT
KING OF MONSTERS
AXELAY
OUT OF THIS WORLD
PRINCE OF PERSIA
SPEDERMAN VS X-MAN
TERMINATOR II
SOULBLAZER

UNIVERSAL ADAPTATOR **99F**

LES PROMOS FAMICOM DU MOIS

AERA 88	390F
ACTRAISER	390F
CASTLEVANIA IV	390F
ZELDA	390F

LES AUTRES TITRES FAMICOM

STREET FIGHTER II	690F
PARODIUS	590F
HOOK	590F
AXELAY	690F
OUT OF THIS WORLD	690F
MARIO KART	590F
GOLDEN FIGHTER	690F
DRAGON BALL Z	690F
RAMNA 1/2	690F
CAPTAIN SUBASA	590F
METAL JACK	590F
PHALANX	590F
SUPER ALESTE	590F
RUSHING BEAT	490F
TURTLES IV	590F

LES ACCESSOIRES

Cable RGB	NC
DYNA JOYPAD	149F
Superscope (avec 1 c. de 6 jeux)	**590F**
Alimentation Super Famicom	190F
ASCII Joypad	250F
Stealth Joy	350F
Appolo	490F
XE-I SFC + LCD	690F
JB King	490F

EXCEPTIONNEL !

SUPER NES + 1 JEU 1490F

PROMO PACK 2 JEUX
ACTRAISER + CASTLEVANIA = 590F

LYNX

LYNX : 790F

LYNX + Batman + alimentation + sacoche 990F

NOUVEAUTES
Batman -> 320F
Toki -> 320F
Shadow of the Beast -> NC

ACCESSOIRES	
Cable pour jouer à 2	64
ADAPTATEUR AUTO	190
ALIMENTATION SECTEUR	150
PACK BATTERIES	100
PARE SOLEIL	45
SAC DE TRANSPORT	110
LISTE DES JEUX	
BLUE LIGHTNING	270
ELECTROCOP	270
RAMPAGE	320
GATES OF ZENDOCON	270
GAUNTLET	270
CALIFORNIA GAMES	270
XENOPHOBE	270
CHIP'S CHALLENGE	270
SLIME WORLD	270
ZARLOR MERCENARY	270
KLAX	320
WARBIRDS	270
ROBO SQUASH	270
ROAD BLASTER	320
TOURNAMENT CYBERBALL	320
NINJA GAIDEN	270
PAPERBOY	270
APB	320
RYGAR	320
HARD DRIVIN	320
TURBO SUB	320
SCRAYARD DOG	320
AWESOME	320
CHECKERED FLAG	320
BLOCK OUT	270
MS PAC MAN	270
STUN RUNNER	320
XYBOTS	320
SHANGAI	270
VIKING CHILD	320
ISHIDO	320
BILL AND TED'S	320
ROBOTRON	320
GOLF CHALLENGE	320

Nom Prénom :
Adresse complète :

Tél. : (obligatoire)
CB n° :
Date d'expiration :
Signature :

SEPTEM. 1992 JOYSTICK

BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX
à renvoyer uniquement à notre agence de Paris
ULTIMA GAMES : 5 Bd Voltaire - 75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31
demander la VPC pour la disponiblité des produits

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

C + 13

Produit	Prix	Produit	Prix

Port matériel 100F - Port logiciel 25F

Montant .....
Total .....

Offres dans la limite des stocks disponibles, prix révisable sans préavis - Attention certains articles peuvent ne pas être disponible dans certains ULTIMA Games. LES PRIX PEUVENT VARIER DANS CERTAINES AGENCES

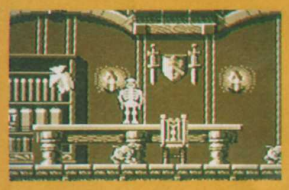
SEGA, MEGA DRIVE, GAMEGEAR, LYNX, FAMICOM, NEO GEO, COREGRAPHX, SUPERGRAPHX, etc... sont des marques déposées par leur propriétaire respectif.

Photos non contractuelles

Offre valable jusqu'au 31/10/1992

DR. FRANKEN

Dans son immense château hérité de son arrière-arrière-grand-père Frankenstein, le docteur Von Frankenbone a donné naissance à plusieurs créatures, fruits d'une expérience longue de plusieurs années de la chirurgie des greffes. Franky, un superbe géant de 2,10 m, et sa petite amie Bitsy sont ses plus beaux chefs-d'œuvre, et il n'en est pas peu fier. Aucune comparaison possible avec les rescapés des expériences ratées qui errent comme des âmes en peine dans les couloirs glacés du château! Du coup, lorsque le docteur Von Frankenbone s'éteint et rejoint les grands laboratoires du ciel, après plusieurs années de bons et loyaux services rendus à la science expérimentale, les esprits se vengent de Franky et Bitsy... Par une profonde nuit sans lune, ils s'emparent de Bitsy et la déchiquètent soigneusement, disséminant ses tout petits morceaux à travers le château; quant à Franky, ils le transforment en un nain de 90 cm, beaucoup plus grand que Wieklen tout de même, mais beaucoup moins beau! Franky n'a donc plus le choix: il doit retrouver tous les morceaux de sa dulcinée préférée. Consultant de temps à autre sa carte pour se retrouver dans le dédale des innombrables pièces sombres du château, traversées par un vent hurlant et la plainte assourdissante des fantômes secouant leurs longues chaînes, il cherche le moindre objet qui pourrait l'aider à ouvrir les portes fermées depuis des siècles, il palpe les murs dans l'espoir d'y découvrir un passage secret, il rampe pour échapper aux esprits et aux chauves-souris... et respire avec un soulagement non dissimulé lorsqu'il peut enfin ramener un petit bout de chair de sa Bitsy chérie dans l'ancien laboratoire de son grand maître... Mais saura-t-il vraiment reconstituer ce macabre puzzle?



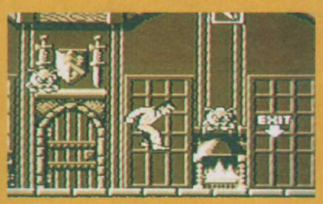
TIP!

Si vous désirez parcourir le plus de pièces et aller le plus loin possible dans votre exploration, sauvegardez juste au moment où Franky est plein d'énergie.

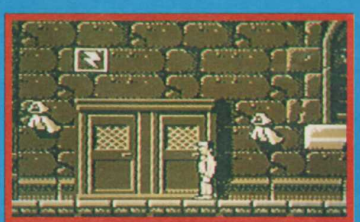
Drôle de rencontre dans la salle de bains.

TIP!

Franky est en pleine course: il n'est pas toujours utile et nécessaire de descendre toutes les créatures rencontrées et il est souvent préférable de traverser certaines salles sans s'y arrêter vraiment.



Les pièges les plus surprenants attendent un Franky plein d'adresse, aux réflexes parfaitement aiguisés.



Esprits et fantômes ne cessent de tourmenter le malheureux Franky.

ELITE PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 74%
Une petite intro animée vous situe le cadre.

GRAPHISMES 71%
Superbes décors mais des écrans trop sombres.

ANIMATION 78%
Déplacements fluides de Franky et ses ennemis.

BANDE-SON 88%
Un véritable concert, de Bach à Beethoven!

JOUABILITE 75%
Les sauvegardes sont vraiment les bienvenues.

DUREE DE VIE 85%
7 étages et 230 pièces!

INTERET 78%
Un jeu prenant, qui combine plates-formes et aventure.

1 JOUEURS | 10 | CARTOUCHE

COMMENTAIRE

CALAMITY JANE

Voici un très bon jeu. Il faut pouvoir dresser un plan des 230 pièces pour espérer arriver jusqu'au bout. J'en suis pour le moment à la 154e salle, et j'ai la désagréable impression de m'être trompée quelque part dans mes cartes... Je ne retrouve plus les pièces d'origine de certains objets déplacés par les esprits et que Franky doit remettre en place. Heureusement, les possibilités de sauvegarde permettent de reprendre la traversée du château au moment de son choix, ce qui est bien appréciable pour cette exploration souvent difficile. Une réalisation très soignée, sur une musique de choix et dans des décors parfois trop chargés, où les ennemis peuvent se camoufler sans difficulté.

SNOW SURF
LE MAG DU SURF DES NEIGES Nº 1 NOVEMBRE 92

SNOW surf

INTERVIEW
Bertrand Denervaud

COMP
Top 16 français

POUDRE
Mont Blanc

TESTS
MATOS 93

EN KIOSQUE LE 17 OCTOBRE

RENDEZ-VOUS POUR
LES JOURNEES D'ESSAIS SURF
AUX 2 ALPES LES 30-31 OCTOBRE
ET 1er NOVEMBRE

POSTER GÉANT

UNE PUBLICATION MONTAGNES MAGAZINE

MICRO KID avec TILT et

DE NOMBREUX EVENEMENTS DANS LE SILLAGE DE MICRO KID'S !

Voici déjà quelques échos.
Plus d'informations dans les prochains numéros...

LE CONCOURS DE CREATION GRAPHIQUE

Graphistes et dessinateurs, à vos pinceaux, à vos souris !
Sous le haut patronnage du MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE ET DE LA CULTURE,
MICRO KID'S lance un grand concours de création graphique, en collaboration avec TILT et CONSOLES +.
Ce concours est ouvert à tous les participants.
Deux catégories sont en lice :
les «juniors» (de 0 à 15 ans) pourront travailler sur tous supports, un micro bien sûr mais aussi un papier et des crayons, des feutres...
les «seniors» (à partir de 16 ans) devront absolument proposer des créations assistées par ordinateur.

LES ASSISES DE L'INTERACTIVITE

Un grand projet est à l'étude au sein du MINISTERE DE LA CULTURE, avec la collaboration de MICRO KID'S.
Ces ASSISES DE L'INTERACTIVITE ont pour but de définir une approche intellectuelle, culturelle et déontologique du rôle joué par le CD-I dans l'univers des jeux micro. L'idée est donc de regrouper en un même lieu, sous forme d'ateliers animés et expérimentaux, l'ensemble des partenaires concernés par ce genre d'investigation.

CONCOURS DE SCORE SUR SIMULATEUR DE VOL

Participez sans tarder à notre grand Concours de Score sur Simulateur de Vol ! Les pilotes qui obtiendront les meilleurs scores (homologués par photos d'écran) seront invités à participer à une grande bataille aérienne, en temps réel sur le stand de Micro Kid's à **Imagina.**

LES « GOODIES » MICRO KID'S

Le pin's clignotant, les tee-shirts, le disque ou la K7 de toutes les musiques de l'émission et bientôt la collection complète de Micro Kid's en cassette vidéo, sont disponibles dans les magasins référencés sur le 3615 code FR3, rubrique MICRO KID'S... Mais aussi, par correspondance, à la boutique de MICRO KID'S. Vous trouverez le bon de commande dans les pages de TILT et CONSOLES + de ce mois-ci !

CONSOLES +

TILT MICROLOISIRS

Micro Kid's est produite par FR3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collaboration

'S sur FR3

CONSOLES +

CHAQUE SEMAINE DES CADEAUX A GAGNER: DES CONSOLES, DES JEUX, DES «GOODIES»...

Dans MICRO KID'S sur FR3, le DIMANCHE A 10H05, ou sur le 3615 code FR3 ! Des consoles, des tee-shirts, le CD ou la K7 de toutes les musiques de l'émission, des pin's clignotants...

MICROS

MICRO KID'S SUR FR3, tous les dimanches à 10h05, c'est toute l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, le fanzine de la semaine, les dessins sélectionnés pour le grand concours de création graphique, le championnat, le top jeu vidéo, des démos, une rubrique trucs et astuces pour améliorer vos records, des cheat modes, etc. Vous y retrouverez les plus célèbres programmeurs, graphistes, scénaristes et journalistes de l'univers !

Le premier «Magazine Jeu» télé des Consoles et des Micros

DES JEUX !

MICRO KID'S permet aux plus grands champions consoles ou micros de s'affronter sur les grands hits du moment, avec bien sûr des cadeaux à la clef... Vous pouvez écrire au journal pour participer à ces mégamatchs !

DES DEMOS !

Envoyez sans tarder vos démos à TILT. Les meilleures seront diffusées dans MICRO KID'S.

Pour participer aux concours organisés par MICRO KID'S, renvoyez ce bon à : Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Je désire participer au match des champions :
Nom : ..... Prénom : ..... Age :.....
Adresse :.....
.....
Code postal : ..... Ville : ..... ☎.....
Machine : .....

FR3 FUN Radio MICROMANIA

avec toute l'équipe de Tilt et Consoles +, avec le soutien de Micromania, du C.N.C. et du ministère de la Culture.

TOP JEUX VIDEO

Le Top Jeu Vidéo,
c'est chaque semaine dans

MICRO KID'S MICROS CONSOLES

sur FR3

le dimanche à 10 h 05
et tous les jours

sur FUN Radio avec Trez

MICROMANIA

MICRO

CLASSEMENT TITRE	EDITEUR	MACHINE
SENSIBLE SOCCER	MINDSCAPE	ST, AMIGA
THE GAMES ESPANA	OCEAN	ST, AMIGA, PC
CIVILIZATION	MICROPROSE	PC, AMIGA
EPIC	OCEAN	ST, AMIGA
LURE OF TEMPTRESS	VIRGIN	ST, AMIGA, PC
ISHAR	SILMARILS	ST, AMIGA, PC
HOOK	OCEAN	ST, AMIGA, PC
CRAZY CARS 3	TITUS	ST, AMIGA
FIRE AND ICE	MINDSCAPE	ST, AMIGA
ACES OF THE PACIFIC	SIERRA	PC
INDIANA JONES ATLANTIS	LUCAS FILM	PC
DUNE	VIRGIN	AMIGA, PC
AIRBUS	THALION	ST, AMIGA, PC
POPULOUS 2	ELECTRONIC ARTS	ST, AMIGA
EYE OF BEHOLDER 2	US GOLD	ST, PC

MICRO KID'S MICROS CONSOLES

CONSOLE

MEGADRIVE

EUROPEAN CLUB SOCCER	VIRGIN
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA
CHUCK ROCK	VIRGIN
TAZMANIA	SEGA
OLYMPIC GOLD	US GOLD
WONDERBOY DRAGON'S TRAP	SEGA
OUTRUN EUROPA	US GOLD
SPIDERMAN	FLYING EDGE

SEGA MASTER SYSTEM

CHUCK ROCK	VIRGIN
OLYMPIC GOLD	US GOLD
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA
DONALD DUCK	SEGA
THE SIMPSONS	SEGA

LYNX

BATMAN THE RETURN	ATARI
TOKI	ATARI
CHECKERED FLAG	ATARI
WAR BIRDS	ATARI
SCRAPYARD DOG	ATARI

GAME GEAR

SENNA GRAND PRIX	SEGA
OLYMPIC GOLD	US GOLD

NES

HYPER SOCCER	KONAMI
SUPER MARIO 3	NINTENDO
BUGS BUNNY	KEMCO
ADVENTURE ISLAND	HUDSON
FOUR PLAYER TENNIS	ASMIK

GAME BOY

SUPERMARIOLAND	NINTENDO
HOOK	OCEAN
SIMPSONS	ACCLAIM
TERMINATOR 2	ACCLAIM
BUGS BUNNY	KEMCO

SUPER NINTENDO

SUPER SOCCER	HUMAN
F-ZERO	NINTENDO
SUPER CASTLEVANIA 4	KONAMI
SUPER TENNIS	TONKIN HOUSE
FINAL FIGHT	CAPCOM

CONSOLES TILT MICROLOISIRS FR3 FUN Radio

SPACE GUN

Dans les salles d'arcade, Space Gun est un jeu de tir similaire à Operation Wolf, dont l'action se situe dans l'espace. Au lieu de mitrailleuses, le (ou les deux) joueur(s) a en main un pistolet laser et doit nettoyer une station spatiale de la vermine alien. L'action de ce jeu d'arcade se rapprochait du film Alien 2 par son ambiance, c'est-à-dire par des moments explosifs et stressants à souhait. Cela explique le succès remporté. Il est donc normal de voir des adaptations apparaître ici et là sur nos consoles chéries. La Master System dispose de sa version de Space Gun avec, en prime, la possibilité d'utiliser le Space Phaser. Vous devrez donc, votre arme à la main, déambuler dans les couloirs d'une station spatiale et oblitérer la vermine extraterrestre. Vous disposez d'armes spéciales très destructrices: le lance-flammes, ainsi que le freezer, qui gèle tous les ennemis présents à l'écran. Il faut quand même sauver quelques humains des griffes des aliens, alors gardez le gros attirail pour les monstres de fin de niveau.

Certaines séquences se déroulent suivant un scrolling horizontal. Mieux vaut ne pas laisser les aliens vous surprendre.

Vous rencontrez des monstres de plus en plus puissants. Il faut avoir un œil de lynx, sinon, c'est la sanction immédiate!

Vous avez à votre disposition des armes super puissantes, mais en nombre limité. Lance-flammes, bombes frigorifiantes et roquettes, de quoi bien s'amuser.

Il est nécessaire pour réussir les missions de sauver un minimum de membres d'équipage. Alors, mission de nettoyage ou mission humanitaire?

Ce n'est pas parce que ces araignées sont plus petites que vous qu'elles sont inoffensives!

COMMENTAIRE

MARC

Je me suis éclaté sur Space Gun, la machine d'arcade bien sûr. Ce jeu de tir est de loin supérieur à Operation Wolf car on y retrouve le genre d'action auquel on peut assister en visionnant Alien 2 le film... De quoi se taper un bon délire avec un copain. Sur Master System, je dois dire que mon enthousiasme est tombé bien bas. C'est un peu comme l'histoire de la grenouille qui voulait se faire aussi grosse que le bœuf. La Master System est tout bonnement incapable de reproduire un jeu comme Space Gun et, d'ailleurs, la plupart des adaptations de jeux de ce genre se sont révélées plus que moyennes. Effectivement, le Light Phaser vient bien relever un peu le niveau du jeu, mais celui-ci reste très limité par les capacités de la console, trop même pour être digne d'intérêt.

TAITO PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 70%
L'histoire est présentée sous forme d'images fixes.

GRAPHISMES 55%
Les graphismes manquent un peu de couleurs.

ANIMATION 65%
Les sprites sont bien animés, le scrolling est moyen.

BANDE-SON 40%
La bande sonore manque d'impact.

JOUABILITE 70%
Il est conseillé d'avoir le phaser.

DUREE DE VIE 45%
L'action est assez répétitive.

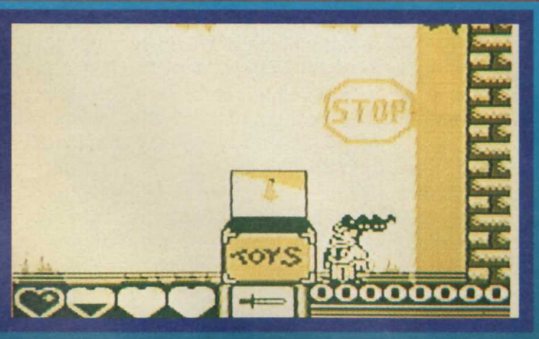
INTERET 40%
L'intérêt reste limité sur cette machine.

1 JOUEURS | CARTOUCHE

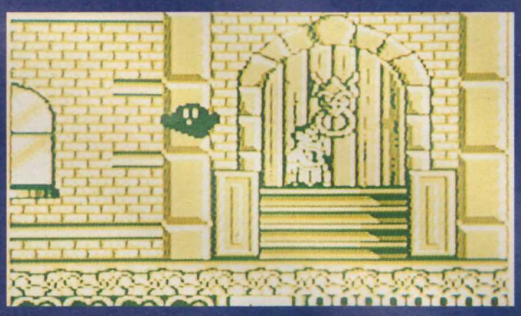
REVIEW

The Addam's Family

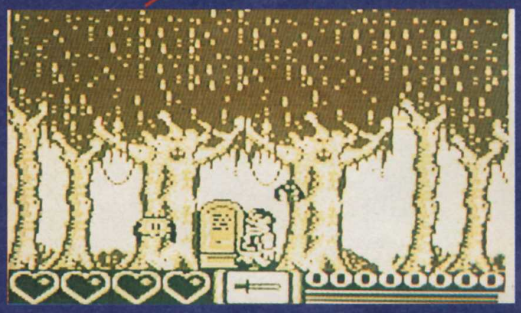
Revoilà l'infatigable Gomez parti à la recherche des membres de sa famille, retenus contre leur volonté dans le domaine familial par leur ignoble avocat Tully Alford! Le manoir immense ne compte pas moins d'une quinzaine de pièces: une cuisine dotée d'un impressionnant réfrigérateur, des chambres, une salle d'armes et une salle de jeu dans laquelle tous les jouets ne sont que des ennemis en puissance, un labyrinthe de tuyaux comme chaufferie, des cachots et une salle de torture sinistre... sans compter les passages secrets, inconnus même du propriétaire de ces lieux. Ce qu'il y a autour de la maison n'est pas davantage sympathique, comme la crypte où est enfermée Wednesday, qui se trouve au fond du cimetière peuplé de fantômes et de chauves-souris inquiétantes. Hélas! toutes les armes et les objets magiques sont dispersés aux quatre coins du domaine, dans le bois aux mille dangers aussi peu accueillant, à moins que ce ne soit dans le grenier ou les sous-sols de la maison! Gomez doit les retrouver au moment opportun, car tous ne lui seront pas de la même utilité contre les acolytes de Tully. Surtout, il ne pourra délivrer Morticia que lorsque Oncle Fester aura retrouvé la mémoire, et Oncle Fester ne pourra parler que lorsque les autres membres de la famille auront retrouvé la liberté. Quel programme! Vous l'aurez deviné tout seul, Gomez vit un véritable enfer depuis quelques heures, et il ne cesse de se demander s'il ne rêve pas tout éveillé!



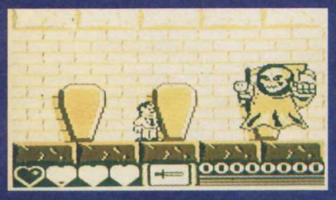
Si vous ratez l'entrée de la boîte à jouets, c'est que vous êtes vraiment aveugle.



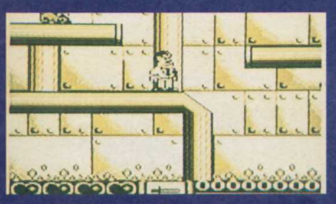
Plusieurs choix s'offrent à Gomez: entrer dans la maison ou bien explorer le cimetière à gauche, ou le bois à droite.



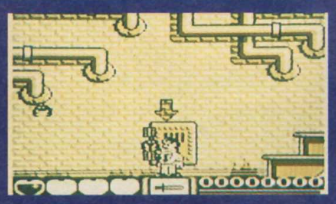
Gomez tente de se faufiler avec hardiesse entre les tombes et les chauves-souris pour atteindre la crypte.



Voici le gardien monstrueux de la crypte, que Gomez doit vaincre pour délivrer Wednesday.



La chaufferie est un véritable labyrinthe dont Gomez a beaucoup de peine à trouver la sortie.



Dans les sous-sols de la demeure infernale!

COMMENTAIRE

CALAMITY JANE

Décidément, les films sont, et seront toujours une mine inépuisable pour les concepteurs de jeu! The Addam's Family n'échappe pas à la règle et a envahi toutes les consoles, y compris votre Game Boy préférée, et c'est une petite merveille. L'exploration de la maison vous réserve plein de surprises, armes et objets magiques, ainsi que de nombreuses épreuves différentes qui renouvellent sans cesse l'intérêt du jeu. Certes, il n'est pas toujours évident de trouver du premier coup toutes les astuces du jeu, ce qui vous permettra de passer quelques bonnes heures avec, le tout sur une bande-son de qualité qui convient parfaitement à l'action. J'adore!

OCEAN PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 71%
Pas de véritable intro, mais des écrans très clairs.

GRAPHISMES 78%
Un manoir merveilleusement bien décoré.

ANIMATION 75%
Déplacements rapides, mais qui manquent de précision.

BANDE-SON 78%
Une superbe musique et de bons bruitages.

JOUABILITE 65%
Inégale suivant les pièces de la maison.

DUREE DE VIE 74%
De nombreuses pièces à explorer.

INTERET 82%
A ne manquer sous aucun prétexte.

1 JOUEURS

CARTOUCHE

CONSOLES +

Hot Line

A PARTIR DU MERCREDI 7 OCTOBRE, UN COUP DE FIL PEUT SAUVER VOS VIES...

46 62 28 02

C'est le numéro de la hot-line d'enfer de Consoles +! Au bout du fil, pour tous les coincés, les intrigués, les curieux et les passionnés de la console, Axel vous répond en direct. Des infos, des tips, des solutions...
TOUS LES MERCREDIS, DE 14 HEURES À 18 HEURES, ET TOUS LES VENDREDIS, DE 17 HEURES À 19 HEURES

SURPRISE: L'ARRIVEE DU KILLER

dans les colonnes de Consoles + pour une nouvelle rubrique qui va faire mal!

EN DIRECT DU JAPON:

Time Gal sur Mega CD, Magin Saga sur Megadrive, Gauntlet sur Megadrive, Cal. 50 sur Megadrive et plein d'autres Previews...

FAUT-IL ACHETER SA CONSOLE A L'ETRANGER?

Les avantages et les inconvénients à utiliser en France une console aux normes américaine ou japonaise.

LE COMPARATIF QUI TUE: TROISIEME EPISODE...

Faut-il attendre que le prix de la Neo Geo baisse ou vaut-il mieux attendre la sortie des consoles 32 bits?

STREETS OF RAGE II

Le test ultime!

CHER WIEKLEN

"Cher Wieklen, le plubopluzinteligenplusuper, je te fais des compliments pour que tu passes ma lettre." Non mais, des fois, ça veut dire quoi, ce genre de phrase? Qu'il suffit d'un petit compliment pour m'acheter? Oh, mais c'est que je vais me fâcher tout rouge. (Tiens, il est tout rouge! NDLR.) C'est vrai que les compliments nous vont droit au cœur, mais ce n'est pas en fonction d'eux que je choisis vos lettres. C'est en fonction de leur intérêt, des sujets qu'elles abordent. C'est bien compris? Bon, voyons la suite. Vous allez dire que je passe mon temps à me plaindre (comment, c'est vrai?), mais les piles de courrier dans lesquelles je suis obligé de nager pour atteindre ma cuisine ont trente bons centimètres de plus que moi. J'ai donc décidé de déménager dans une maison plus grande, et d'avoir une pièce réservée pour entreposer tout votre courrier. Mon problème, c'est qu'aucune des maisons du quartier ne me convient. J'aurais besoin de 20 ou 30 chambres (pour les amis) avec salles de bains, de 2 salles pour mes consoles, d'une grande bibliothèque pour ranger les cartouches, d'une salle de jeu avec billard, flippers et jeux vidéo, d'un grand parc, d'une écurie pour mettre à l'abri tous mes dragons, etc, etc. Heu... Ça vous dirait d'en faire les plans? N'hésitez pas à voir grand: on n'a jamais trop de place! Allez, amusez-vous bien, travaillez bien à l'école, et soyez sages!

Wieklen le grand (pour un nain) qui cherche une demeure à sa taille!

PS: Comment s'est passée la rentrée, au fait?

NAIN POILU VELU

Salut à toi, O petit-grand-nain-poilu-velu. C'est encore moi, King Arthur. Je t'écris car, dans le n° 11 de Consoles+, tu as mis King Arthur à côté d'un dessin qui n'était pas le mien, et dont les initiales étaient A.K. Et si tu regardes bien, mes initiales sont K.A. (logique, non?). Je corrige cette erreur pour que celui qui a fait ce dessin sache que c'est bien le sien qui a été publié. Il est très beau, ainsi que tous les autres, d'ailleurs.

Et en passant, une ou deux petites questions:

1) Lors du CES de Chicago, vous dites qu'on ne pouvait pas prendre de photos de Sonic II et, pourtant, dans d'autres magazines (que je ne citerai pas) il y avait des photos d'écran de Sonic II. Alors, c'est quoi cette arnaque?

2) Ah oui, au fait, j'oubliais: si, si, je sais faire la différence entre les soucoupes volantes et les dragons. Parce que, vois-tu, les dragons, ça crache du feu et ça a l'haleine pas fraîche, tandis que les vaisseaux, ça tire de partout et tout... Zip! Zip! Crash! Boum! Bip! Skywalker appelle la base! J'ai été touché!

The King Alien (Arthur)

Poilu-velu? Est-ce un compliment pour la longueur et la beauté de ma barbe, ou me compares-tu à nos frères simiens? Hum... Désolé pour l'auteur de ce dessin, mais il n'avait pas écrit son nom dessus. Ta lettre n'étant pas loin, nous avons pensé que c'était le tien. S'il nous écrit, nous feront la correction, d'autant que son dessin était vraiment superbe. Et je vous rappelle en passant qu'il faut absolument mettre votre nom et votre adresse sur vos dessins, ils sont séparés des lettres pour simplifier mon travail.

Pour ce qui est de Sonic II, Sega nous avait interdit d'utiliser nos appareils photo car nous devions recevoir des photos du jeu avant l'achèvement de son développement (ce que nous avons fait). Si certains de nos collègues, plus rusés, ont réussi à prendre des photos, sachez également que d'autres magazines ont pris la fâcheuse habitude de découper des photos dans les magazines japonais. Sans même savoir de quoi il s'agit la plupart du temps. Aussi, ne vous étonnez pas si, dans certaines publications, la qualité des photos présentant des previews est, bizarrement, mauvaise. Il faut savoir que réimprimer une photo déjà publiée dans un magazine ne permet pas d'obtenir un bon rendu des détails de l'écran. Voilà.

Ah, oui, j'oubliais: il y a des dragons à l'haleine fraîche: les dragons blancs, qui crachent de la glace (c'est bien en été pour faire des glaçons)!

Wieklen le nain poilu-velu (?)

LE RETOUR!

Le retour du cousin du frère par alliance du grand-oncle Marcel, marié à la petite cousine du nain que mon grand-père a vu chez Prisunic, à moins que ce ne soit...

Ugh, grand Manitou, le petit paddle qui traverse les plaines au rapport. Wieklen, encore merci, c'est toi qui m'as mis en tête de posséder une SNIN et je ne suis pas déçu.

Je voudrai te poser quelques petites questions:

1) Quand est-ce que Super Battle Toads sortira sur Super Nintendo?

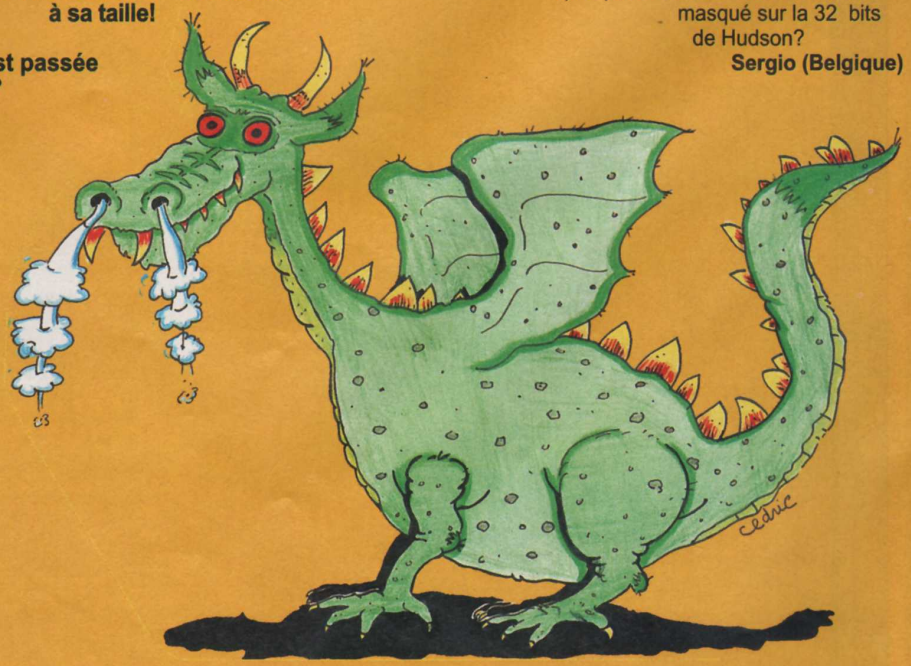
2) Même question pour Addams Family.

3) Le CD-Rom Nintendo sera-t-il plus puissant que le Mega CD?

4) Mario sortira-t-il sur cette machine?

5) A quand les Aventures du nain masqué sur la 32 bits de Hudson?

Sergio (Belgique)



COURRIER

Le retour-de-la-réponse-masquée-aux-nombreuses-questions-que-posent-les-lecteurs-mais-ce-sont-des-questions-intéressantes-n'est-ce-pas?
1) Petit scarabée, je ne sais pas quand sortira Super Battle Toads sur Super Nintendo. Il n'a pas été annoncé dans les prochaines fournées.
2) Après une intense séance de concentration (et plusieurs heures de jeu), je suis heureux de t'annoncer que Addams Family est déjà disponible sur ta console préférée.
3) Attention, il faut bien comprendre qu'un lecteur de CD-Rom sert à lire des CD-Rom (d'où son nom, comme dirait Robby). Et les lecteurs, celui de Sega comme celui de Nintendo, rempliront tous les deux cette fonction. A savoir: permettre à la console d'utiliser des jeux stockés sur CD-Rom dont le coût est moins élevé que celui d'une cartouche et, surtout, dont la capacité de stockage est très supérieure. Maintenant, il est probable que le lecteur de Nintendo se verra adjoindre des coprocesseurs permettant de gérer et de traiter les informations du CD de façon beaucoup plus rapide que ne pourrait le faire la console. Si cela n'est pas encore très clair pour vous, sachez que ce lecteur Nintendo n'est pas encore sorti au Japon et que nous reviendrons en temps voulu sur ses caractéristiques techniques propres.
4) Oui. Comment je le sais? Simplement parce qu'il est impossible que Mario ne sorte pas sur cette machine.
5) On me l'a déjà proposé, mais cela sous-entend d'abandonner Consoles+, ce qui est, bien entendu, hors de question (et ce malgré les sommes fabuleuses que l'on m'a proposées: j'aime bien l'or, mais j'ai ma fierté!).

Wieklen, le nain masqué

ZUT!

Fidèle lecteur depuis le n° 3, je dois vous dire que seul son look (j'adore votre présentation des tests, ce sera mon seul compliment) me poussait à acheter Consoles+ ces derniers temps. Mais trop, c'est trop! Possesseur d'une GG et d'une Megadrive (donc segamaniaque), je trouve intolérable de vous entendre (ou plutôt de vous lire) qualifier votre magazine d'impartial alors que l'on voit très nettement votre favoritisme pour Nintendo. Stop! Avant de crier au scandale, avant de dire que tu n'aimes pas les pas-contents, et avant que Banana San (un fou de Nintendo) se fiche de moi avec Kaneda Kun et Julian (deux autres fans de Nintendo), lis donc ces quelques arguments ci-après que j'ai cherchés et recueillis dans mes superbes Consoles+ (considérez cela comme un compliment, ça calmera l'atmosphère tendue).
1) (remarquez comme c'est bien présenté!) Comment se fait-il qu'il y ait eu deux rubriques "Zoom" (les dix meilleurs jeux) pour des consoles Nintendo (à savoir SFC et Game Boy) et aucune pour les consoles de Sega?
2) Pourquoi toi, Wieklen, qui prétends avoir un faible pour la MD, annonces-tu lors du test de Super Off Road sur MD que le jeu n'arrive pas à la cheville de la version SFC (j'aime pas trop SNIN comme abréviation), alors que le dirigeant d'un magazine spécialisé en import de jeux m'affirme qu'ils sont en tout point identiques (enfin presque, quoi!)? Mais, lorsque l'on compare les notes, 53% et 93%, on ne peut qu'être surpris!
3) (grâce à votre super Guide de poche) Déjà, la couverture! Expliquez-moi pourquoi il y a trois photos Nintendo et une photo Sega! D'accord, c'est un détail, mais pourquoi avez-vous fait ce choix? Il aurait été plus simple de mettre cinq photos (une Nintendo, une Sega, une NEC, une SNK et une Atari!).
J'adore les jeux de plates-formes, alors je me suis amusé à regarder les différentes notes des jeux de ce

Jean-Paul

COURRIER

genre: Sonic (92%), Mickey (95% et 89%), Robocod (88%), Quackshot (92%), Chuck Rock (90%), Tazmania (75%), PC Kid II (91%), Liquid Kid (85%), Kid Chameleon (93%), Raguy (90%), Asterix (78%), Psycho Fox (90%)... De bonnes, certes, mais ces jeux sont peut-être sous-notés! Surtout lorsqu'on les compare avec les seuls jeux de plates-formes ayant obtenu 98% (à savoir Marioland, Mario III et Mario IV). A toi la parole, Wieklen.
Non, attends, encore une chose: Populous et Lemmings sur SFC sont les deux seuls jeux à avoir atteint la note suprême de 99%! Pourquoi les versions MD, PC Engine et SMS n'ont-elles pas atteint cette note, alors que l'intérêt demeure identique? De plus, la version MD de Lemmings aura-t-elle la même note?
Voilà, je n'ai plus d'encre, il faut que je te laisse réfléchir à la façon dont tu vas me répondre, soit pour me rabaisser, soit pour me réconforter. En espérant que tu me publieras afin de régler ce litige, je te salue bien bas (non, je ne me moque pas de ta taille), ainsi que toute l'équipe de Consoles+, qui, j'espère, me pardonnera d'avoir employé un ton un peu sévère.

Sylvain (un tout petit, aussi)

PS: Bonjour à Boubou, un fan de Nintendo, mais qui est quand même sympa!
PPS: Salut à Robby! J'espère qu'il continuera à écrire dans Amstrad Cent Pour Cent!
PPPS: C'est tout! Au revoir (excusez-moi d'avoir été si long, mais je suis fort bavard!).
PPPPS: Désolé, je ne sais pas dessiner les dragons...

Cela fait déjà quelques mois que je sens poindre à l'horizon une vague de mécontentement chez les segamanes. Je l'ai d'autant mieux sentie que j'en suis un moi-même, et que l'arrivée de la SNIN (j'aime pas tellement ce sigle, mais au moins il est précis) allait de toute évidence provoquer une certaine agitation. Mais, quoi que tu puisses en dire, la Super Nintendo est une bonne machine. Techniquement supérieure à la Megadrive, elle propose des jeux vraiment superbes. Cela ne diminue en rien les qualités de la Megadrive, qui a comme principal avantage une ludothèque très riche et, surtout, beaucoup plus diversifiée que sa concurrente. Bon, cela étant dit, voyons si nous somme aussi partiaux que tu le dis.
Dans le dernier édito (tu n'avais pas encore pu le lire, il sort au moment où j'écris ces lignes), j'ai expliqué pourquoi nous parlions tant ces temps-ci de la Super Nintendo. Ce n'est pas (du tout!) pour "rabaisser" les autres consoles. Cette arrivée est importante, non seulement parce que la SNIN est une bonne machine, mais surtout parce que la concurrence de la Megadrive pousse Nintendo à un certain nombre d'efforts, dont une baisse sensible des prix (les cartouches SNIN coûtent 450 F en moyenne, c'est-à-dire l'ancien prix des cartouches NES!) et l'adaptation rapide des principaux titres. Cela démontre les efforts que doit faire Nintendo, qui n'a jamais eu autant de difficultés sur le marché des 8 bits. Pour ce qui est du favoritisme de certains journalistes (Banana San en particulier), j'y répondrai plus loin.
Voyons maintenant tes arguments:
1) Si je te dis que c'est le hasard, me croiras-tu? Nous avions commencé avec la Game Boy (console la plus vendue en France). Quand la Super Nintendo est sortie, nous avons pensé que les nouveaux acheteurs de cette console, qui ne connaissent pas forcément les jeux Super Famicom, avaient besoin d'informations sur ce qui les attendait. Ce n'est absolument pas (juré, craché!) pour défendre Nintendo. D'ailleurs, nous (comme vous) pouvons avoir une préférence (involontaire) pour une machine, pas pour une marque... Nous allons rapidement nous rattraper en faisant des "Zooms" sur les machines Sega, mais aussi NEC et SNK.
2) Parce que Super Off Road sur Megadrive est raté. Maintenant, à toi de savoir si tu préfères me faire confiance ou si tu fais confiance à un importateur. La version Super Famicom est une parfaite réussite, pas celle de la Megadrive. Si je ne vous le disais pas, c'est là que je ne serais pas honnête.
3) Les photos: la GB est la plus vendue (et c'est justifié), et la SNIN vient de sortir. Ne vas pas chercher plus loin. D'ici à deux ou trois mois, les choses vont rentrer dans l'ordre. Pour ce qui concerne les notes, il est évident que certains jeux Super Nintendo ont été surnotés. Sans doute par manque de sang-froid de la part de certains de nos collaborateurs (non, Banana, on ne peut pas mettre plus de 100%!). Cela dit, en regardant les notes que tu donnes (je n'ai pas pris la peine de les vérifier), je remarque que le nombre de jeux de qualité sur MD est impressionnant (je le savais déjà, c'est juste pour te le faire remarquer), ce qui prouve bien que c'est une excellente console... Personnellement, j'aurais mis la même note à Sonic et à Super Mario IV. Quant à Populous et à Lemmings, je ne suis pas d'accord non plus. Ils sont superbes, géniaux, etc., mais l'absence de la souris diminue à mon avis leur intérêt. Et puis, ce ne sont que des conversions. Cet avis est valable aussi bien pour la SFC que pour les autres consoles...
Tout cela pour te dire que nous n'avons pas toujours les mêmes goûts. Mais je pense que vous, lecteurs, êtes capables de faire la part des choses. Par exemple, je suis un fan de jeux de rôle et de wargame. Si je mets 90% à un jeu de ce type, vous savez qu'il est bon, que vous pouvez l'acheter les yeux fermés. De plus, chacun note d'une façon qui lui est personnelle. Moi, je préfère ne pas dépasser 95% (cela me laisse de la marge pour les jeux qui vont sortir). Banana San tape plus haut, autour de 98%. Cela ne veut pas dire que les jeux que je teste sont moins bons!

Wieklen, le nain qui essaie d'être impartial...

PS: Salut Boubou!
PPS: Après avoir écrit pendant près de quatre ans pour Amstrad CPC, Robby a décidé de consacrer quatre années au monde des consoles de jeux. Ensuite... Peut-être se tournera-t-il vers un magazine de formule 1, domaine dans lequel il commence à avoir de sérieuses connaissances.
PPPS: Ah, quand même! Non, c'est pour rire. Ta lettre m'a permis d'expliquer un certain nombre de choses très importantes.
PPPPS: Si tu sais dessiner autre chose, ne te gênes pas. Je mesure l'affection que vous me portez au nombre de lettres et de dessins que vous m'envoyez (et ces temps-ci, j'en reçois ENORMEMENT! Super!).

Stéfana

REPONSE A LA LETTRE PRECEDENTE

Je me suis décidé à t'écrire pour tenter de mettre quelques petites choses au clair:
1) Premièrement, les opinions des testeurs (cf. "Courrier" du n°7, dans la lettre "J'aime pas"). Quand donc certains comprendront-ils qu'être testeur implique souvent un avis propre et personnel (qui n'appartient qu'à eux)? Depuis quand tout le monde doit-il être du même avis à propos d'un jeu ou d'une console? Vous n'êtes pas parfait (moi, si! NDW)? Tant mieux! Nous n'avons pas tous les mêmes goûts? Re-tant mieux! Maintenant, si un lecteur n'est pas du même avis

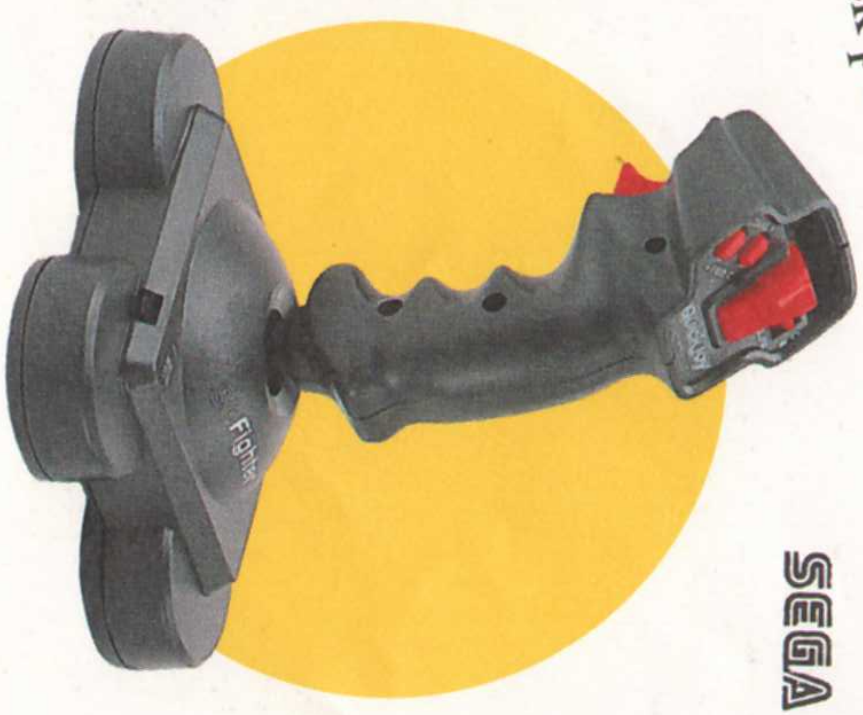
EXCEPTIONNEL !

11 numéros de CONSOLES +

ce joystick pour SEGA MEGADRIVE

et + de 47% D'ECONOMIE

ABONNEZ-VOUS à CONSOLES +



ABONNEZ-VOUS !

OUI, je souhaite recevoir les 11 prochains numéros de Consoles + ainsi que le joystick SV-401 pour SEGA MEGADRIVE SEGA . Je profite de votre offre d'abonnement : 249 F au lieu de 478 F*, soit 229 F d'économie.

(délai d'expédition du joystick : 6 semaines après l'enregistrement de mon règlement).

Je joins dès à présent mon règlement par chèque à l'ordre de CONSOLES+

Je préfère régler par Carte Bleue dont voici le numéro :

																Date d'échéance				

à renvoyer à l'adresse indiquée au dos. *Signature*

Nom ..... *Prénom* .....

Adresse .....

Code postal ..... *Ville* .....

** Vous pouvez, si vous le souhaitez, acquérir séparément le joystick au prix de 159 F, chacun des 11 numéros de Consoles+ au prix de 29 F le numéro.*

Offre exceptionnelle réservée aux nouveaux abonnés.

Tarif valable jusqu'au 31/12/92 pour la France métropolitaine

E 13 R

Cette carte est à renvoyer
sous enveloppe non affranchie à :

CONSOLES+
LIBRE REPONSE N° 8 84275
75742 PARIS CEDEX 15

et aussi sur
3615 TCPLUS

ABONNEZ-VOUS DES AUJOURD'HUI à

CONSOLES+

LE MAGAZINE DES PASSIONNES DE CONSOLES

11 NUMEROS ET CE SUPERBE JOYSTICK :

- Fonction ralenti
- Poignée ergonomique
- Rotule de rotation nylon haute qualité
- 6 microswitches
- Tir en rafale
- Deux voyants leds indicateurs de fonctions

Offre valable dans la limite des stocks disponibles

Editions Mondiales - SA au capital de 10 000 000 F - RCS Paris B 320 508 799

POUR CEUX QUI VONT REFAIRE LE MONDE...

ABONNEZ-VOUS A SCIENCE & VIE JUNIOR

ET ECONOMISEZ 45 F.

Vous aimez refaire le monde ? Alors,vous devez connaître **SCIENCE & VIE JUNIOR**, le magazine de toutes les découvertes. Son ambition: vous expliquer les dernières avancées des sciences et des techniques, vous faire vivre en couleur la grande aventure scientifique et ses exploits les plus ahurissants. Alors, en route pour l'aventure, abonnez-vous vite à **SCIENCE & VIE JUNIOR !**

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner avec votre règlement à SCIENCE & VIE JUNIOR 1, rue du Colonel Pierre Avia 75 503 PARIS CEDEX 15

OUI **je m'abonne pour un an à SCIENCE & VIE JUNIOR (11 N^OS)**
200 F au lieu de 245 F*
* Prix de vente chez votre marchand de journaux

• **Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de SCIENCE & VIE JUNIOR-BRED**

NOM_____
PRENOM_____
ADRESSE_____
_____
CODE POSTAL_____
VILLE_____

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 31 DECEMBRE 1992 ET RESERVEE A LA FRANCE METROPOLITAINE. RC PARIS B 572 134 773

COURRIER

qu'un testeur, il n'a qu'à se dire: "En v'là un qui n'a pas les mêmes goûts que moi", et un point c'est tout!
2) Les petites guéguerres Nintendo-Sega (ou Sega-Nintendo pour ne pas faire de jaloux): dans vos précédents numéros, toujours dans le courrier, certains qui se reconnaîtront nous c....t une pendule en s'exclamant, en gros: "Quoi? Je ne comprends pas! C'est quoi tout ce cinoche pour la Super Nintendo? Y'a des ralentissements, elle n'est pas si bien que ça, elle ressemble à un magnétophone Fisher Price (j'exagère un peu), de toute façon, j'ai une Megadrive et c'est la meilleure, c'est la plus belle, et patati, et patata..." Consternant, non? Arrêtez-moi si je me trompe, mais quand la MD est sortie en France, y'a pas eu autant de baratin? Et les possesseurs de NEC et de NES, ils en ont fait un drame?
Que les lecteurs soient réalistes, vu l'importance de Nintendo, il serait absolument aberrant de passer sous silence la sortie en Europe de sa nouvelle console! Alors, quand ils vous accusent de la préférer à la MD, moi, je me gausse!
a) Enchaînez-moi si je me trompe, mais les problèmes d'animation (clignotements, ralentissements, etc.), ça n'existe pas sur MD?
b) Décapitez-moi si je me trompe, mais il faut quand même avouer que la SNIN est un peu plus gâtée, au niveau de ses performances, que la MD...
Et d'autres d'ajouter: "Mario IV, pour une 16 bits, c'est de l'arnaque!" Je crois savoir que c'est le premier jeu à avoir été créé sur SNIN; et le premier jeu sur MD, c'était quoi? Altered Beast? Cette daube? Et ça, c'était pas de l'arnaque, peut-être?
Moi-même, j'ai eu une MD, et j'ai fini par la vendre (la larme à l'œil) au profit d'une SNIN. Et, même si je préfère cette dernière, je pense que la MD a encore beaucoup d'atouts face à sa copine. Et toi, Wieklen, t'en penses quoi, de tout ça?

Hervé le justicier

Ta lettre correspond bien à mon point de vue sur la question, sauf vers la fin (où tu laisses pointer un peu de nintendomania). Mais étudions le sujet point par point.
1) C'est presque ça. Sauf que nous sommes en théorie supposés vous permettre de faire un choix... Et c'est là que les choses se corsent: si nous, journalistes (ou plutôt, en l'occurrence, critiques ludiques), n'avons pas les mêmes goûts, vous non plus. Et si je dis "trucbidule est super", tu seras peut-être d'accord alors que ton voisin de palier trouvera ce jeu nul. Pour que cela marche, il faut: que nous soyons honnêtes (c'est-à-dire que nous notions en fonction de nos goûts, tout en sachant reconnaître un bon jeu même s'il ne figure pas dans nos domaines de prédilection), que vous regardiez qui est l'auteur du test. Si nous avons chacun nos goûts, ils ne changent pas du jour au lendemain, et cela vous permet de pondérer nos avis.
2) La SFC, la MD et les autres ont toutes leurs qualités. Avoir une préférence, c'est compréhensible, mais être bouché et refuser d'accepter que les autres existent, c'est stupide.
a) Cela existe, mais c'est effectivement moins gênant et, surtout, les jeux majeurs n'en souffrent pas (Thunderforce III) ou peu (Sonic est par exemple sujet à quelques clignotements, mais ceux-ci sont nettement moins gênants que certains ralentissements sur la SNIN). Mais, franchement, je trouve que c'est plutôt un détail...
b) Je te sauve la vie! Oui, pour les performances, la SNIN se situe un iota au-dessus de la MD. Mario IV est un excellent jeu, mais il est sorti en France (avec la console) en même temps que Sonic. Les fans du hérisson ont, et c'est compréhensible (mais regrettable), cherché à défendre leur mascotte.Je possède pour ma part, entre autres, une MD et une SNIN. Je ne désire vendre aucune des deux, et je m'amuse toujours autant sur la MD. Je viens par exemple de découvrir Tazmania, que je trouve excellent (je l'aurais noté au moins 85%, mais chaque journaliste a son avis personnel!). Et Prince of Persia sur Super Nintendo est génial aussi, et... beaucoup d'autres jeux, sur les deux consoles!

Wieklen le justicier!

Yan

GAME GIRL

Salut à toi, Wieklen, grand pourfendeur de Trolls! Après avoir dévoré le n° 11 de Consoles+, j'ai quelques questions à te poser à propos de ma console favorite, la Game Boy:
1) Sachant que j'ai fini la première (et superbe) version de Batman signée Sunsoft, penses-tu que Batman, the Return of the Jocker soit vraiment trop dur pour moi?
2) Des bruits courent sur la Game Boy: il paraîtrait que Nintendo a déjà préparé une version couleur, mais que celle-ci n'est pas commercialisée afin de ne pas casser l'immense marché de la Game Boy noir et blanc. Est-ce vrai?
3) Cependant, le plus grand problème est ailleurs. A la sortie de la Game Boy couleur (car ils finiront bien par la sortir!), les cartouches initialement prévues pour la NB seront-elles adaptables sur la nouvelle console? Et, surtout, sortiront-elles en couleurs?
4) Désolé pour les dessins de dragons, je ne sais malheureusement pas bien dessiner!

Arnaud

Ah, la Game Boy en couleurs (initialement dénommée Game Girl, nom abandonné à cause de la Game Gear, qui a les mêmes initiales). Nous avons encore peu d'informations précises, mais je vais néanmoins tenter d'éclairer ta lanterne.
1) J'ai trouvé Batman, the Return of the Jocker très dur. Mais, tu sais, les nains de mon âge ne sont pas forcément les meilleurs joueurs qui soient (encore que je me considère comme excellent!). Par exemple, le plus jeune de mes neveux (huit ans) vient de terminer (les deux passages!) Castlevania IV sur Super Nintendo. Je suis écœuré, mais je dois bien avouer qu'il est meilleur que moi. Pour en revenir à Batman II, il est très dur, mais si tu as terminé le premier épisode, tu devrais le trouver à ton goût. Il est beau, rapide. Seule la maniabilité du personnage est un peu délicate.
2) D'après mes sources, le problème est plutôt d'ordre financier. Pour l'instant, on sait fabriquer des écrans couleur qui correspondraient parfaitement aux besoins, mais les méthodes utilisées produisent des "rebuts" (écrans inutilisables, donc détruits) trop importants, ce qui induit un coût de fabrication élevé. La Game Boy couleur doit pouvoir être proposée à un prix très bas, afin de conserver l'avance de la Game Boy dans le domaine des portables. De nouvelles méthodes de fabrication sont en cours de développement, et il est "possible" que la GB couleur soit disponible au Japon dans le courant de l'année prochaine (c'est une extrapolation à partir de données diverses, associée à un regard rapide dans ma boule de cristal).
3) Les cartouches GB seraient (notez le conditionnel) compatibles avec la version couleur (mais elles resteraient en noir et blanc!).
4) Et de deux! Bon, tant pis, moi qui aime tant les dessins...

Merci à Stéfana, Jean-Paul, Cédric, Yan et à tous les autres pour leurs dessins.

(N'oubliez pas de signer vos œuvres!)

COMMANDEZ LES PREMIERS NUMÉROS DE CONSOLES +

Numéro Hors Série

Numéro 1

Numéro 2

Numéro 3

Numéro 4

Numéro 5

Numéro 6

Numéro 7

Numéro 8

Numéro 9

Numéro 10

Numéro 11

Numéro 12

RETOURNEZ-NOUS DÈS AUJOURD'HUI LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT A L'ORDRE DE CONSOLES +

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMEROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + – B.P. 53 – 77932 PERTHES CEDEX
(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074)	☐	Numéro 2 (451002)	☐	Numéro 4 (451004)	☐	Numéro 6 (451006)	☐
Numéro 1 (451001)	☐	Numéro 3 (451003)	☐	Numéro 5 (451005)	☐	Numéro 7 (451007)	☐
Numéro 8 (451008)	☐	Numéro 9 (451009)	☐	Numéro 10 (451010)	☐	Numéro 11 (451011)	☐
Numéro 12 (451012)	☐	Nombre de numéros :		Somme totale :			

Je vous adresse la somme de 29 F pour chaque numéro par :

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

(Délai d'expédition : 6 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné : |_|_|_|_|_|_|_|_| (une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

• ENQUETE •

JUGEZ CONSOLES + N°13

Nous avons absolument besoin de vos remarques et de vos critiques ! Puisque vous avez décidé de lire Consoles +, autant qu'il soit à votre goût, non ? Alors allez-y franchement : vous aimez, vous le dites, vous détestez, vous le dites ! De temps en temps, si vous n'avez pas d'opinion, vous pouvez sauter une question, mais n'en abusez pas... Nous attendons vos réponses avec impatience.

3 ABONNEMENTS A GAGNER !

Trois réponses à cette enquête seront tirées au sort. Leurs auteurs gagneront chacun un abonnement d'un an à Consoles +.

Résultats de l'enquête n°12 p.151

RUBRIQUES

Le poster :
Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☒ - Super ! ☐
La couverture :
Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☒ - Super ! ☐
Le sommaire :
Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☒
L'édito :
Ça craint ☐ - Sans intérêt ☐ - Marrant ☒ - Sublime ☐
Le Japon en direct :
Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☒
L'article sur les CD-Rom :
Beurk ! ☐ - Pas mal ☒ - Bien ☐ - Super ! ☐
Les tips :
Faibles ☐ - Honnêtes ☐ - Bons ☒ - Excellents ☐
Les petites annonces :
Sans intérêt ☐ - Confus ☐ - Pas assez ☒ - Parfait ☐
Le courrier :
Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☒ - Super ! ☐
Le plan de Zelda 3 :
Beurk ! ☐ - Pas mal ☒ - Bien ☐ - Super ! ☐
La suite du comparatif SNIN/MD :
Beurk ! ☐ - Pas mal ☒ - Bien ☐ - Super ! ☐
Les News :
Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☒ - Super ! ☐

TESTS

Par jeu, quelle longueur de test préférez-vous ?
1 page ☐ - 2 pages ☐ - 3 pages ☒ - 4 pages ☐ - Plus ! ☐
Que pensez-vous des pages de tests ?
Photos :
Pas assez ☒ - C'est bien ☐ - Trop ☐
Textes :
Pas assez ☐ - C'est bien ☒ - Trop ☐
Aimeriez-vous une rubrique Arcade ?
Oui ☒ - Non ☐

Mise en page :
Beurk ! ☐ - Confuse ☐ - Claire ☒ - Superbe ☐
Comment trouvez-vous le système de notation des jeux ?
Imprécis ☐ - Confus ☐ - Pratique ☒ - Complet et lisible ☐
Et les caricatures de nos testeurs ?
Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☒

VIVE LES COMPARATIFS !

Sur 100%, combien donnez-vous à...
- Consoles + ... 96 % ..... Pourquoi ? .....
- Joypad ..... 96% ..... Pourquoi ? .....
- Joystick ..... 95% ..... Pourquoi ? .....
- Génération 4 ..... 80% ..... Pourquoi ? .....
- Player one ..... 88% ..... Pourquoi ? .....

Regardez-vous l'émission Micro Kid's ?
Oui ☒ - Non ☐ -
Si oui, comment la trouvez-vous ?
Nulle ☐ - Bof ☐ - Pas mal ☐ - Très bien ☒ - Géniale ! ☐

Quelle(s) console(s) possédez-vous ?
.....une master system, game boy, mégadrive.....
.....
Sur laquelle jouez-vous le plus ?
.....mégadrive.....

DAZIBAO
En chinois, c'est un mur blanc où chacun peut écrire tout ce qu'il pense. Eh bien, voici un espace libre pour vos remarques personnelles. Dites-nous tout !

NOM : **PRENOM :** **AGE :**

ADRESSE :

A retourner à : Enquête Consoles + 9-13, rue du Colonel Avia - 75015 Paris

VENTES

MEGADRIVE

Vds jx MD franç. Decap' attack, Rolling-Thunder 2, 2 Crude Dudes, Allaia-Dragon. Vds MD. **Alexis JOURDAN, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (16-1) 30.58.01.76.**

Vds MD jap + 2 pads + 2 jx : 700 F ou + 6 jx : 1 400 F (Sonic, Centurion, Strider, etc.). **Nam NAMMAKHOT, 38 bis, rue Gagnée, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.72.59.40.**

Vds jx MD : 250 F pce, Street of Rage, Mickey. **Matthieu BILLE, 19, résidence Robespierre, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.30.27.36.**

Vds jx MD : Toe Jamand Earl : 280 F, Dahno : 250 F, Valla 3 : 250 F, Wreele War : 250 F, éch. jx (Nancy). **Jérôme KLEIN, 7, allée du Mont-Cenis, 54280 Serichamps. Tél. : 83.33.10.44.**

Vds MD jap + Mickey : 1 000 F. **Alix NORMANDIN, 16, rue Alphonse-Karr; 06600 Nice. Tél. : 93.88.06.46.**

Vds Aferest Best : 150 F, JB Boxing : 300 F, Dick Tracy : 350 F, Streets of Rage : 300 F, tbe. **Vincent COUCAUD, 35, rue Nationale, 95000 Vauréal. Tél. : (16-1) 34.43.14.71.**

Vds MD franç. + 6 jx : 2 000 F ou éch. ctre S. Nes ou MD + 1 jeu : 700 F. Vds Alt. Beast, A. Kidd, Moonw., Mickey, etc. : 200 F pce. **Florian MANSUY, 8, av. Robert-Schuman, 57190 Florange. Tél. : 82.58.68.95.**

Vds MD + 3 jx (Sonic, Valie III, Two Crudedudee) tbe, déc. 91. Px : 1 200 F (avec 2 pads). **Pierre-Jean MEYER, 72, rue du 13e Deligne, 58000 Nevers. Tél. : 86.36.49.08.**

Vds MD neuve ss gar. + 4 jx + man. + Sonic, Fantasia : 1 000 F. **Emmanuel TERMINIELLO, 11, bd Font, 13380 Plan-de-Cuques. Tél. : 91.68.41.58.**

Vds MD + 6 jx (Mickey, Fantasia...) + 2 man. le tt : 2 000 F ou + moni. coul. : 2 700 F. **Stanislas DUPREY, 7, rue Maurepas, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.50.32.06.**

Vds MD ss gar., tbe + 1 man. + 6 jx (Donald, Helfire, Robocod) 1 600 F. **Fabien BRUNEAU, 4, route de Guerry, 18000 Bourges. Tél. : 48.27.42.30.**

Vds MD Sonic, Tetrie, Darius 1, 1 joy : 1 000 F. **Simon. Tél. : (16-1) 43.33.31.31.**

Vds MD + 1 jeu (Streets of Rage) 1 700 F. **Thomas GUIDONI, 25, av. de Maurin, 34000 Montpellier. Tél. : 67.58.54.74. (soir).**

Vds MD jap + man. + 4 jx + Master Converteru : 950 F, bon état ou éch. ctre portables. **Paul NGO, 6, rue du Moulinet, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.36.34.**

Vds MD + Sonic + Altered Beast + F22 Interceptor + Cybeball, le tt : 1 800 F à déb. **Xavier CESSAC, 25 bis, rue des Carisiers, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.53.53. (ap. 18 h).**

Vds jx MD, px bas (Centurion, James Pond...). **Julien CHIAVASSA, 18, rue Clairbois, 78810 Feucherolles. Tél. : (16-1) 30.54.32.38.**

Vds MD + 6 jx : 2 200 F port compris. **François DEPORTERE, 23, résidence Les Rosiers, 62610 Brèmes-les-Ardres. Tél. : 21.82.64.93.**

Ech. MD franç. ctre Neo-Geo + 1 man., 1 jeu (Magician Lord). Ech. Forgotten World, Super Thunder. **Matthieu BURGUIERE, 14, venelle Alfred-de-Vigny, 22600 Loudeac. Tél. : 96.28.91.04. (ap. 19 h).**

Vds MD (franç.) + 2 man. (1 Pro 1) + adapt. J. + 9 jx (PS 2, Sword Var, Starflight, Might 2 Magic, Centurion) 4 000 F. **Charles LABONNELIE, appt. 49, square de la Mare Gaudry, 60200 Compiègne. Tél. : 44.20.39.66.**

Vds MD jap. + man. + 5 jx (Sonic) 2 000 F. **Fabien LEBEL, 12, rue Charles-Baudelaire, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.45.16.48.**

Vds MD + 2 joys + 5 jx (Ea Hockey, Merc, Tecmo, World Cup...) adapt. jap : 2 200 F. **Shon COGO, 25, av. des Hespérides. Tél. : 93.43.07.54.**

Vds ou éch. jx MD. Vds Altered Beast : 100 F. **Matthieu REBERGUE, 12, bd Bessières, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.75.39.**

Vds K7 MD franç. Spiderman : 250 F, Shadow Dancer : 250 F, Kid Cameleon : 280 F. **Fabien COGNEE, 38, av. J.-de-Vierelle, La Milhière 2, 83110 Sanary-sur-Mer. Tél. : 94.34.79.46. (ap. 19 h).**

Vds jx MD : 250 F à 300 F, Streets of Rage, Thunder Force 3, Out Run, Strider, etc. **Jean-Claude SINGA, 22, rue du Cher, appt. 1252 31100 Toulouse. Tél. : 61.76.18.83.**

Vds MD jap + Strider + Valie 2 + A. Beast + Thunder F. 2 + 2 joys pads + Moonwalker + Transfo : 1 300 F. **Benoît CARPENTIER, 4, rue Peclet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.30.23.84.**

Vds MD jap + Jorspad + 2 jx (GP Monaco, Alien Storm) 800 F. **Alexandre HUYNH? 16, rue Broussaie, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.21.73.33.**

Vds MD jap. + 2 joypad + 4 jx : Sonic, Sword of Vermillion, Battle Squadron : 2 000 F (port comp.). **Fabrice GOMEZ, 38, rue Emile-Zola, 54500 Vandœuvre-les-Nancy. Tél. : 83.55.46.00.**

Vds MD + 6 jx (Quackshot, Ea Hockey) + man. : 2 000 F ss gar. **Sébastien MENENDEZ, 15, rue Gutenberg, 94460 Valenton. Tél. : (16-1) 43.89.45.27.**

Vds MD jap + man. + adapt. + Quackshot ou Lakers ou Moonwalker :-1 200 F ou éch. ctre Super Nes. **Mickaël DAUPHINOT, 7, place Louis-Jouvet, 77185 Lognès. Tél. : (16-1) 60.06.69.73.**

Vds MD franç. + 6 jx (Revenge of Shinobi, Quackshot, etc.) 1 400 F. **Julien HOUET, 36, av. John-Kennedy, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.32.43.26.**

Vds MD jap + 1 man. : 700 F. **Nicolas LANGOT, 35, rue Victor-Hugo, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 30.76.05.93.**

Vds jx sur MD et master System (Shadow Dancer), vds Volant Sega. **Catherine RAOUX, 11, rue Dailly, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.34.92.**

Vds MD jap + man. + Sonic + 1 jeu surprise, tbe, ss gar. **Pino FALLETI, 501, rue de Lannoy, 59100 Roubaix. Tél. : 20.82.88.54. (ap. 17 h).**

Vds jx MD Sonic : 300 F, Faerytale Adventure : 200 F. **Frédéric GABILLET, impasse des Varennes, 42840 Montagny. Tél. : 77.66.11.20.**

Vds jx MS Dragon, Keinselden Zillon 2 et 2, Shinobi 1 et 2, et 5 autres de 50 à 200 F. **Frédéric GABILLET, impasse des Varennes, 42840 Montagny. Tél. : 77.66.11.20.**

Vds jx MD Thunder Force 3, F22, Streets of Rage, Super Shinobi : 300 F pce, 500 F les 2. **Matthieu LEA, Kerluandre, 29300 Quimperie. Tél. : 98.96.08.94.**

Vds MD franç. + 4 jx + adapt. jap ss gar. : 1 800 F. **Stéphane VIGNANE, 5, résidence gallieni, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.13.31.85.**

Vds MD jap + 5 jx (Mickey, Streets of Rage) + 2 man., tbe : 2 100 F. **Pierre FEUILLARADE, 83, bd du Redon, B7, 19e étage, 13009 Marseille. Tél. : 91.26.67.54.**

Vds MD franç. + 3 jx + 2 man. + adapt. + ss gar. : 1 400 F. **Guillaume FOLIN, bd de la Glacière, 13004 marseille. Tél. : 91.50.37.74.**

Vds jx MD : Robocod, Sonic Fantasia, World Cup 90, Artlive, Decap'attack, faire offre. **Romain VICTORIA, 16, chemin de l'Amandier, 13160 Châteaurenard. Tél. : 90.94.54.22.**

Vds MD + 2 joys + adapt. MS + california + vds jx MD, bon px. **Sylvia PROMO, 341, route de l'Europe, 84350 Courthezon. Tél. : 90.70.83.20.**

Vds jx Nec : PC K., Vig., FM ten + jx MD (jap) + Str. of Rage, F. Blow, Batman, Lakers... ou éch. ctre jx SFC. **Edouard FARTHISKY, Paris. Tél. : (16-1) 43.26.71.54. (de 17 h à 18 h).**

Ech. Altered Beast ctre Tecno Cup, Mickey, Toli, Ea Hockey, Alex Kidd, Spiderman. **Stéphane HURAS, 1, rue Louis-Bouillard, 14420 Potigny. Tél. : 31.40.15.92.**

Vds jx MD, F 1 Curcus, Shining in the darckese, Joy Madden 91, Sonic, Quackshot : 300 F. **Frantz HIRSCH, 10, rue Auguste-Renoir, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.92.04.**

Vds MD franç. + 2 man. + 10 jx (Ea Hockey, Desert Strike, Kid Chameleon, G. Axe 2...) 2 800 F. **Olivier THOMAS, 4, rue Paul-Cézanne, 35760 Saint-Grégoire. Tél. : 99.23.14.01. (hors repas).**

Vds sur MD jap DJ. Boy, Megacal Boy : 190 F pce, Shadow Dancer : 250 F. **manuel DUCROCQ, 6, rue J.B.-Macaux, 62380 Lumbres. Tél. : 21.39.95.70.**

Ach. jx MD : Thunder Force 3, Lakers, vds Celtics : 200 à 250 F, vds Lynx + 2 jx. **Fabien PERRET, 10, route d'Yvette, 78320 Levis-Saint-Nom. Tél. : (16-1) 34.61.01.01.**

Vds MD jap + 6 jx + 2 man. : 2 000 F ou éch. ctre S. Famicom jap + 1 jeu mini. **Yvon RINIE, 24, rue François-Mauriac, 67800 Hoenheim. Tél. : 88.62.10.22.**

Vds MD franç. + 4 jx Mercs, Mickey, Batman, Moonwalker : 1 600 F. **Boubakari OUEDRAGGOO, 8, rue de Prague, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.45.56.04.**

Vds MD + 4 jx + 2 man. : 1 500 F à déb. **Hensley BADOL, 57A, rue Chazière, 69004 Lyon. Tél. : 78.30.82.41.**

Vds MD + 3 jx (Fantasia, Decap'attack, Spiderman) 1 350 F à déb. **Bertil ATHLAN, 48, allée des Ailles, 03200 Vichy. Tél. : 70.31.09.75. (ap. 17 h).**

Vds MD franç. + 4 jx (Quackshot, Strider...) + adapt. jap + man. : 1 590 F. **Benoît VIET, 91, route nationale, 28210 Chaudon. Tél. : 37.82.31.23. (ap. 17 h 30).**

Ech. jx MD franç. Centurion ctre Joy Madden 92 et Decap'attack ctre Désert Strike, éch. autres. **Guilhem BASCLE, av. du Lac, 04860 Pierrevert. Tél. : 92.72.28.47.**

Vds jx sur ttes les consoles. Ach. jx sur MD et Neo-Geo. Ach. Mega CD. **Stéphane FOULON, 24, rue Jacques-Gamelin, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49. (h.r.).**

Vds MD + 11 jx (Streets of Rage...) 1 700 F. **Thomas GUIDONI, 25, av. de Maurin, 34000 Montpellier. Tél. : 67.58.54.74. (soir).**

Vds MD jap + 11 jx + 2 man. Power Stick Arcade, px : 3 500 F. **Morgan SHIRLEY, 77, rue J.P.-Timbaud, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 40.21.88.74 ou 42.46.51.10.**

Vds MD + 2 man. + 4 jx (NHL, Hockey, Wonder 5, Gold en Axe, Street of) 2 000 F **Ludovic, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.78.63.22.**

Vds jx MD Altered Beast : 150 F et Fire Shark : 280 F, Avion ou les 2 : 400 F. **hervé HENG, 6, rue de la Résidence, 67700 Saverne. Tél. : 88.91.68.58.**

Vds jx MD px intér. (Joy Madden 92, Fantasia, PS 3). **Thomas GRELLIER, 48, av. Léon-Blum, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.47.005.98. (W.E.).**

Vds MD franç. + 5 jx + 2 man. + adapt. jx jap : 2 000 F. **Julien THYSSEN, La Jambe de Fer, 13590 Le Cannet-Meyreuil. Tél. : 42.58.06.87.**

Vds sur MD ou éch. Mickey : 250 F, F22 Interceptor : 300 F, Shadow Dancer (jap) : 250 F. Rech. Gynoug, Desert Strike et Seha Cheses (sur MS). **Alain LEVIEL, 10, rue du Port, 92110 Clichy-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.30.12.62.**

Vds MD + 2 man. + Golden Axe 2, Ea Hockey, Streets of Rage : 1 800 F. **Sébastien SCHOPPNER, 1, rue Alexis-Carrel, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 69.91.16.57.**

Vds MD + 1 jeu + adapt. : 1 000 F à déb. Vds Master + 10 jx. **Eric BARILLET, La Roseraie, 17, rue gabriel-Péri, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.09.84.**

Vds jx MD : Moonwalker, Decap'attack, Last-Battie : 600 F ou 250 F pce. **Diego PEREZ, 6, allée des Soupirs, appt. 57, 31000 Toulouse. Tél. : 61.25.48.17.**

Vds MD franç. + 1 man. + 8 jx (Spiderman, Moonwalker) 2 700 F. **Brigitte POLITANO, lotissement Notre-Dame, 83260 La Crau. Tél. : 94.66.78.61.**

Vds MD + Sonic, Altered B. Joy Madden 92 ss gar. (Noël) : 1 450 F + Pro. 2. **Benjamin DARGELOS, impasse de Montclair, 24660 Coulounieix-Chamiers. Tél. : 53.53.23.10.**

Vds MD franç. + 3 jx + 2 man. + adapt. ss gar. : 1 400 F. **Guillaume FOLIN, bd de la Glacière, 13004 Marseille. Tél. : 91.50.37.74.**

Vds MD franç. ss gar. + 2 man. + adapt. Master System + jx Golden Axe I et II, M. GP : 1 900 F. **Damien MARTEL, 13, rue Malherbes, 59540 Caudry. Tél. : 27.85.59.83.**

Vds MD + 10 jx (TDF 3, Helifirm Mouse, etc.) 2 200 F. **Kamel BENAHMED, 92, bd Magenta, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 40.05.08.68.**

Vds MD + 2 man. + 6 jx, px : 2 200 F. **Christian SAINTY, citée des Sept-Fontaines, bât. J; , n° 18, 71700 Tournus. Tél. : 85.32.50.19.**

Vds MD + 2 man. + 3 jx (Merc, Road Rash, Ghouls'n Ghost) 1 300 F. **Nicolas MIANNAY, 10, rue Armand-Brette, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.21.57.06.**

Vds MD + jx Eswat et Golden Axe, px : 1 100 F à déb. ss gar. **Stève TURGEMAN, 15, rue Patrice de la Tour du Pin, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.86.15.**

Vds jx Sonic, Battle Squadron, Shadow Dancer, Ghouls'n Ghost : 250 F, Mercs, Immortal : 320 F. **Hugues GOCHARD, 9, rue d'Euskirchen, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.59.32.74.**

Vds jx MD Zoom, Columns, Pacmania, Moonwalker, Dick Tracy, Star Flight, Populous, etc. **Eric BOULAY, Les Mouettes, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.22.69.**

Vds MD jap + 4 jx + 1 joys Atofire. **Thibaut WARE, 53, rue de Babylone, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.55.68.96.**

Vds 2 jx (Shadow Dancer et Buster Douglas) 1 500 F à déb. **Laurent MAUBERT, 26, allée Georges-Bizet, 93430 Villetaneuse. Tél. : (16-1) 48.27.06.59.**

Vds MD franç. + man. + Sonic + S ; Monaco GP ss gar. Px : 1 300 F. **Mickaël QUEMENER, 33, rue de la Tour, 22190 Plérin. Tél. : 96.33.05.58.**

Cause dble emploi, ss gar. et dans son emballage Mega CD : 2 850 F. **Christian SEGUY, 66, rue Singer, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.27.09.35.**

Vds MD + 3 jx (Sonic, Mickey, Donald) ss gar., tbe : 1 500 F. **Loïc BRASQUER, 45, bd Bourjalliat, 78440 Porcheville. Tél. : (16-1) 34.79.60.16.**

Budokan, M. Rés. : 250 F, Bonanza, M. Boy : 220 F, W. Boy 3, C. Down : 200 F, A. Beast : 100 F. **david MARGERIN, 24, résidence La Faussette, 77470 Trilport. Tél. : (16-1) 64.33.30.37.**

Vds MD + 9 jx : Sonic, Mickey, Monaco, Streets of Rage, tbe : 2 000 F. **Frédéric MAILLEBUAU, 8, rue du Jura, La Chataigneraie, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 69.28.14.75.**

Vds MD + 2 man. + 6 jx (Sonic, S. of Rage, Mickey, etc.) 2 000 F. **Baptiste TURCO, 8, rue du Bois-Caille, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.65.51.**

MD + 6 jx (Sonic, Mickey...) jx Master avec adapt. **Antoine CARDE, 1, place du 14-Juillet, 07200 Aubenas. Tél. : 75.93.78.46.**

Vds MD + 2 man. + 1 jeu : 700 F + jx : 100 F pce. **david NJITOCK, 55, bd Michelet, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.40.70.89.**

Vds MD franç. + 2 man. + 2 jx, px : 1 500 F. **Vincent GRANIER, Chemin du Cros-le-Gourguet, 11160 Caunes-Minervois. Tél. : 68.78.00.82. (ap. 18 h 15).**

Vds MD + 7 jx (Super Monaco GP, F22, Sonic, Mickey, Quackshot, etc) px : 2 000 F. **Vincent MEOC, 16, le Clos, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 69.20.72.99.**

Vds MD + 8 jx (Mickey, Shadow Dancer, SM. GP, etc.) px : 2 300 F à déb. (val : 6 000 F). **Samir AITMESGHAT, 5, rue Robert-Schuman, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.37.43.**

Vds MD + 2 jx + 2 pads + Converteur MS-MD + 1 jeu MS : 1 200 F. **Jérôme Vauges, 41, av. Lénine, 37700 Saint-Pierre-des-Corps. Tél. : 47.44.12.48.**

Vds MD franç. + Robocod, King's of Bounty : 800 F. **Patrice BLONDEL, 19, av. Victoire-Heurtault, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.85.08.57. (ap. 18 h).**

Vds MD Fr. ss. gar. + Thunder D.3 + Djboy + Strider + adapt. cart. jap. TBE : 850 F. **Guillaume LE HIR, 13 bis, rue des Touzouze, 94240 L.-Hay Les Roses. Tél. : (16-1) 47.40.31.20.**

Vds MD (Jan. 92) + Sonic : 1 000 F. **Thierry GARACHON, 37, rue des Acacias, 63360 Saint Beauzire. Tél. : 73.33.92.32.**

Vds Shadow Dancer, Alex Kiddt : 150 et Sonic : 200 F. **Thierry LOCK-KANG chez Tam Sone Yet, 12, bd Massèna, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.86.46.68.**

Vds MD Fr. + 7 jx (Sonic, Ps 3...), 2 man. ss gar. ou éch. ctre Néo-Géo. Rég. Paris. **Julien TRUCHAUD, 4, rue des Larris, 77470 Trilport. Tél. : (16-1) 64.33.06.27.**

Vds jx MD Aleste Helfire Out Run, Elem, Master 200 F pce. Golf : 250 F, Alt. Best : 150 F, Shinnig Dark : 300 F. **Pascal PROUIN, 26, pl. G. Lyssandre. Tél. : (16-1) 49.95.61.08 (bur.).**

Vds MD (ss gar.) Mickey. A Beast, Sonic, Quackshot ; 1 500 F. **Fabien SAJOUS, 20, bd Lakanal, 24000 Périgueux. Tél. : 53.06.59.98.**

Vds MD + 8 jx + Arcade Power Stick. Px : 2 500 F. **Clément FOLLAIN, 41, ter, allée des Acacias, 94310 Orly. Tél. : (16-1) 48.52.96.31.**

Vds MD + 8 jx (Sonic, Robocod, Road Rash) + 2 man. val. : 2 400 F, px : 1 500 F à déb. **Benoît DEMINIAC, 16, rue du Papier-Timbre, 35000 Rennes. Tél. : 99.30.14.64.**

Vds jx MD : 300 F. Quack Shot, J. Pond II, Golden Axe 2. **Yves GUENIAU, 5, rue Théophile-Duchapt, 18000 Bourges. Tél. : 48.70.25.35 (ap. 19 h).**

Donne adapt. jx jap. val. : 150 F pour l'achat de Aleste-Musha : 200 F, val. : 550 F. **Stéphane ROULEAU, 24, rue Brizeux, 44250 St-Brevin-les-Pins. Tél. : 40.27.40.45.**

Vds MD Fr. + 10 jx (Sonic, Mickey...) Petit px : 2 000 F. **Pierre BOYER, Rés. Graffoun, av. des Savois, bte 12, 04100 Manosque. Tél. : 92.67.43.02.**

Vds Sonic : 250 F, Mickey (Jap.) : 280 F sur MD. Vds Joys. neuf 80 F. **Tél. : (16-1) 69.40.74.18 (ap. 19 h).**

Vds MD : 700 F. Vds Quack Shot, Sonic, Shiningin the Darkness : 300 F. **Yannick SAGALLE, 25, rue de Liers, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 60.15.47.43.**

Vds jx MD : popoulus, Strider, Moonwalker : 250 à 300 F. **Pierre-Jean MALATIA, rue des Trois Ponts, 34400 Lunel-Viel. Tél. : 67.71.93.74.**

Vds MD + Alterd Beast + Gynoug + YS 3 + Joe Montana 2, Game Adapt. : 1 490 F. **Benjamin CZAPLA, 4, rue Jules-Massenet, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.87.15.33.**

Vds Mega CD ss gar. : 2 900 F neuf ! **Emmanuel BOUSSIQUET, 60, rue Jeanne-Labourbe, 37700 St-Pierre-des-Corps. Tél. : 47.44.04.54.**

Vds MD Fr. adapt. jap. + 9 jx (Robocod, Donald...) + Astuces : 3 200 F ou éch. ctre Néo-Géo (2 jx). **Stéphane MILARO, 8, av. de la cote bleue, 13820 Eneuse la Redonne. Tél. : 42.45.92.01.**

Vds MD Fr. + 2 man. + 3 jx (Spiderman, Allen Strom, Merce). TBE. px : 1 000 F. **Grégory ELZINGRE, 25, rue de la Paix du Ponceau, 77240 Vert-Saint-Denis. Tél. : (16-1) 64.41.61.54.**

Vds MD jap. + Volley + Quack Shot + Altered Beast, ss gar. TBE + joypad : 1 200 F. **Yann BEDEL, Villa des Roses, rue du V.-Régnier, 88700 Rambervilliers. Tél. : 29.65.16.00.**

Vds MD + 2 jx Mickey, Road Rash : 1 500 F. Vds Nes + 37 jx : 1 500 F. Vte sép. poss. **Roger MORA, 76, av. Daniel-Casanova, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.72.54.58.**

Vds MD + 2 man. (Arcade Power) + 11 jx : 3 000 F (état neuf). **Roger DIAS, 15, passage Savary, 49100 Angers. Tél. : 41.60.86.92.**

Vds MD jap. + 15 jx + 2 man. Val. : 7 500 F. Px : 4 500 F. **Krourt, rue de la Fontaine au Roi, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.07.01.44.**

Vds MD Jap. + 11 jx (Sonic, Donald, Monaco GP, etc.) + 2 joys. Px : 3 200 F. **Gilles GASSET, 85, rue Henri-Barbusse, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.39.12.95.**

Vds MD + Sonci, Shinin Ghost, Altered : 1 600 F. **Guillaume PRUVOST, 22, rue du Vignet, 60810 Barbery. Tél. : 44.54.71.59 (ap. 18 h 30).**

Vds MD ss gar. + 3 jx (dont Sonic) + 1 man. le tt : 1 000 F. **Frédéric MAURIN, 36, rue des Londes, 76610 Le Havre. Tél. : 35.45.41.14.**

Vds jx MD : 200 à 250 F Strider, Mickey... Vds jx Game Boy : 80 à 100 F (ach. ou éch.). **Frédéric GODEGROID, 11-45, rue des Cotommiers, 59700 Marcq-en-Barceul. Tél. : 20.31.34.77.**

Vds MD + 8 jx (Mickey, Sonic, Gynoug, Strider, Ghouls'n Ghosts...) : 2 800 F. **Fabien MOUSTROU, 140, av. Gambetta, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.63.76.96.**

Vds Vds jx MD Out Run, Populous Super Volley : 250 F pce et vds jx G. Boy, Popye 2 : 150 F pce. **Cédric ROUSSEAU, 12, chemin des Bruyères, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.34.41.**

Vds MD Fr. + 2 man. + Alt Bea.+ Str. Of Rage + Golden Axe 2 : 1 300 F (val. : 2 285 F) TBE. **Mehdi KARA, Bellevue, 69800 St-Priest. Tél. : 78.20.86.07.**

Vds éch., jx MD vds 10 jx Master System. **Alex. Tél. : (16-1) 30.58.01.76.**

GAGNANTS DU TIRAGE AU SORT DE L'ENQUETE CONSOLES + N° 12

FABIEN SALANÇON, chemin La-Font-des-Champs, 30114 Nages
CYRIL GROCE, 127 bis, chemin de Mimet, 13015 Marseille
GWENAEL HERY, 197, route de Bellet, 06200 Nice
GILLES TORCHET, 6, rue Jacqueline-Janon, 91210 Draveil
EDWIN HERR, 7, impasse de Franche-Comté, 55000 Bar-le-Duc

petites annonces

Vds jx MD : 250 F, ach. jx Famicom et Neo-Geo. Vds jx Amiga. **Pascal DUBUY, 80, av. du Bois, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.76.00.49.**

Vds MD + 2 jx 2 man. (Strider + World Cup Italia 90) ; 1 200 F, état neuf. **Erik AHSSOUL, 2, av. du Pdt Kennedy, 94410 St-Maurice. Tél. : (16-1) 48.89.49.52 (ap. 20 h).**

Vds jx MD : 300 F pce (Quack Shot, Street of Rage, Shinning and Dardnees, SP Monaco GP, etc.). **Christophe LECOCQ, 28, av. Georges Brassens, 62260 Auchel. Tél. : 21.64.88.73.**

Vds Quackshot : 350 F + robocod : 300 F à déb. Populous, Streets of Rage : 300 F. **Cédric NARBONNE, UCPA, les Glaciers-Argentière, 74400 Chamonix. Tél. : 50.54.13.22.**

Vds 19 jx MD (Out Run, robocop Hockey, Dble Dragon 2, etc...) 100 à 330 F. **Fawzi BENDJAKEDINE, 16, rue Pablo-Picasso, 91100 Corbeil. Tél. : (16-1) 60.88.11.70.**

Vds MCD + 2 jx + MD + 2 jx neuf val. : 6 500 F, px : 4 000 F. **Frédéric MOULLEC, 18-20, av. Raymond-Radiguet, 94210 St-Maur. Tél. : (16-1) 48.83.18.68.**

Vds MD + 5 jx et 2 Pro 2. Px : 1 700 F à déb. **Cyril BRUNEAULT, 12, Square Auguste-Rodin, 91450 Solsy-sur-Seine. Tél. : (16-1) 60.75.22.83.**

Vds MD + 2 mn. + 3 jx (Street of Rage + Allen Strom, James Buster, Douglas) px : 1 200 F. **Reddy NEILLETTE, 1, allée de la Boëtie, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.84.66.76.**

Vds MD franç. + 2 man. + adapt. jap. + 6 jx (Sonic, SM GP, PS II, Street of Rage, etc.) : 1 290 F. **Sébastien BOROT, 1, rue Jules-Guesde, 91270 Vigneux. Tél. : (16-1) 69.03.25.97.**

Vds Sonic et Thunder Force 3 sur MD, 200 F pce. **Olivier CHAPPELET, 153, av. de St-Simon, 73100 Aix-Les-Bains. Tél. : 79.35.57.47.**

Vds Dj Boy + Ghostbuster + XDE + adapt. jap. : 350 F. Vds Revenge of Shinobi : 200 F. **Philippe PACHECO, 14, bd Ornano, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.81.98.**

Vds sur MD fr. Affter Burner II, neuf : 320 F, **Nicolas MERMET, Les Grandes Rossanges, 43140 St-Didier-en-Velay. Tél. : (16-1) 77.35.62.88.**

Vds sur MD Phantasy Star 2 et 3, Mickey, Binimi Run, Laat Battle, Musha : 150 à 300 F. **Florent GAILLETON, Groupe Scolaire Joliot-Curie, 38150 Salaises-sur-Sanne. Tél. : 74.86.18.76.**

Vds ou éch. MD fr. + 5 jx ctre SFC fr. (2 man. + Gamead). **Stéphan LOGIER, 9, rue des Prévoyants, 59370 Mons-en-Barceul. Tél. : 20.04.33.61.**

Vds MD neuf + 10 jx + adapt. Jap. + 2 man. sans fil 3 000 F. **Roddy DUFAUT, 117, av. de Clay, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 64.26.26.88.**

Vds James Pond, Road Rash, Donald Super Volley, px à déb. Pour astuces téléphonez . **Jonathan SCHUG, 20, av. de la Liberté, 68000 Colmar. Tél. : 89.79.59.48.**

Vds Quackehot : 280 F (neuf) et Alterd Beast : 250 F, le lot : 500 F. **Jean-Baptiste BORRELLI, rés. La Couplans, tour n° 1, 83160 La Valette-du-Var. Tél. : 94.61.30.41.**

Vds MD Jap. + 8 jx + adapt. 8 bits + 2 jx + SG Figter : 2 500 F ou éch. ctre A500 + jx. **Yves JANNIC, 12, impasse Théodore-Botrel, 29790 Pont-Croix. Tél. : 98.70.47.70.**

Vds MD fr. : Sonic, Street of Rage, Merce, Allen Strom : 250 F. Boxing, etc. Seul rég. Nantaise. **Antoine PENEAU, 23, rue de la Mortallère, 44120 Vertou. Tél. : 40.03.30.76.**

Vds MD + Sonic : 850 F + port. Vds Game boy + Tetris + Mario Land : 350 F + port. **Gael GIRAUD, 24, rue D.-Amboise, 49300 Cholet. Tél. : 41.62.48.93.**

Vds 8 jx MD : 240 F pce : Sonic, Mercs, Lakers, S. Monaco, S. of Rage, Immortal Madden. **Mananjo RAJAOBELINA, 31, rue du Vieux-Moulin, 77310 Ponthierry. Tél. : (16-1) 60.65.72.65.**

Vds éch. jx rôle MD, etc. Shining in Darknes, Wonderboy, Mickey, The Immortal, etc. **Martin LECHNER. Tél. : (16-1) 46.32.13.60.**

Vds jx MD : G. Boy + 2 jx + Bte + G.G. + é jx. Éch. jx MD et Game boy (rég. Lyonnais uniq.) **David ERCHOFF-COSTET, 84, rue Pierre-Brunier, 69300 Calvire. Tél. : 78.28.54.42.**

Vds jx MD, Golden Axe : 200 F, Quaks Shot : 300 F, Decap Atack : 250 F, Ea Hockey : 350 F, Goulen : 250 F. **David DUSSEAUX, La Grande St-Pardoux, Isac, 47800 Miramont-de-Guyenne. Tél. : 53.93.88.15.**

Vds MD + 2 joypad + 3 pc Sonic, Quakahot, Toe Jamandeart, TBE, px : 1 700 F. **Vincent ARROUET, 8, rue de l'Union, 35800 Redon. Tél. : 99.72.73.48.**

Vds jx sur MD : Budokan, Shadow Dancer, The Immortal, px à déb. **Denise BEDIKIAN, 703, av. Michel-D'Ormano, 14390 Cabourg. Tél. : 31.24.41.54.**

Vds MD Fr. + 3 jx (Altered Beast, Sword of Sodan, S. Thunder Blade) : 1 000 F + nbx jx : 200 F pce. **Jean-Philippe LEPAGE, 32, rte Gallardon. Tél. : 37.31.56.45.**

Vds Override, B. Angel et Vigilant sur C. Grafx : 200 F pce. Vds Allen Storm : 250 F. **Eudes DEGBOE, 32, rue de la solidarité, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.08.05.88.**

Vds ou éch. sur MD Monaco IGP : 200 F, Shadow Dancer (Jap.) : 150 F, Dj Boy (Jap.) : 130 F. **Joël LE PEVEDIC, 6, rue Thomas-ancel, 89000 Auxerre. Tél. : 86.48.25.95.**

Vds jx MD : 200 F pce, Sonic, Decap-Attaque, Strider (Tcejam, Earl : 150 F). **Jean-Benoît CLEMENT, 20, Impasse Haute-de-la-Marière, 44300 Nantes. Tél. : 40.50.76.29.**

Vds 4 jx MD : 200 F pce, Sonic, Toejam-Earl, etc. **Julien LALU, 64, bis, rue de Coulmier, 44000 Nantes. Tél. : 40.74.80.05.**

Vds MD franç. TBE (déc. 90) + 4 jx (Lakers) ; 1 750 F. **Hugo SALGADO, 4, rue Marthe, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Tél. : (16-1) 39.89.85.97.**

Vds jx MD Sonic : 250 F, Thun, Force 3 : 280 F, Mystic : 220 F, Street of Rage : 280 F. **Nicolas ERNOULT, rte de Genneville, Ablon, 14600 Honfleur. Tél. : 31.98.74.37.**

Vds MD Fr. : 800 F. **Damien HENOCQUE, 92, bd G.-Clémenceau, 89100 Sens. Tél. : 86.64.61.97.**

Vds jx MD (PGA, Golf, Golden Axe) et Nec (Power 11, Chase H Q, Vigillente) ou éch. ctre autre jx. **Jérémie CORTIAL, Jacquiers, 07200 Ucel. Tél. : 75.37.43.96.**

Vds MD Jap. + 14 jx + 2 man. : 3 300 F (Quackshot, St of Rag, Monaco, Lackers, Mickey). **Fabien TRAN, 17, rue Maurice-Ravel, 93430 Villetaneuse. Tél. : (16-1) 48.23.47.13.**

Vds jx MD (Decap-Attack, Rollingh-Thunder 2, Two Crude-Duce) **Alexis JOURDAN, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (16-1) 30.58.01.76.**

Vds MD + 2 man. + 6 jx : Kid Cameleon, St of Rage, Mence, Robocod, px : 2 000 F. **Gabriel GIBERT, 24, rue des Bourdonnais, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.47.55.**

Vds MD + 2 pad + 18 jx (Sonic, Donald, John Maden...) : 3 700 F. **Antoine DE BRIK, Les Alouettes, 118, av. Kennedy, 27300 Bernay. Tél. : 32.45.81.20.**

Vds jx MD : ST of Rage, Fantaisa, Magic Boy, Sonic : 250 F, Shining in the D. : 300 F. **Frédéric MANSON, bât. 2B, rue des Pétouses, La Prédina, 13800 Istres. Tél. : 42.55.67.04.**

Vds MD Jap. + 2 man. + 3 jx : 1 000 F (val. : 2 100 F). **Benoît DOIRISSE, 1, allée des Saules, 95330 Dumont. Tél. : (16-1) 39.91.97.48.**

Vds ach. éch. jx MD. **Alexis JOURDAN. Tél. : (16-1) 30.58.01.76.**

Vds MD Jap. + 3 jx Streets of Rage, Castle of Illusdion, Moon Walker + 2 man. : 1 400 F.**David LOYEZ, 4/147, rés. Verley, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.29.32.62.**

Vds MD + 6 jx ss gar. : 2 000 F ou éch. ctre A500. **Sébastien MENENDEZ, 15, rue Gutenberg, 94460 Valenton. Tél. : (16-1) 43.89.45.27.**

Vds éch. Mickey sur MD, px. : 300 F. **Samuel COIZET, 45, rue des Pervenches, 57157 Marly. Tél. : 87.63.00.27.**

Vds éch. sur MD. Rech. jx sur Md et GG. Vds Gameboy et livres util. sur ST. **Adrien. Tél. : 79.83.11.30 (ap. 19 h).**

Vds MD + 3 jx jap. : 1 500 F ou éch. ctre Gameboy + 11 jx ou GB + 6 jx + Light Boy. **Guillaume BRESSON, 44, allée de l'Aquillon, 34280 La Grande-Motte. Tél. : 67.29.75.62.**

Vds MD + 3 jx (Robocod, Street of Rage...) ou éch. ctre super Nes + jx + man. Px : 5 000 F. **Nicolas MILADINOVIC, Bt 25, La Rouve, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.87.73.48.**

Vds jx MD : Axie, Golden Axe 2, World Cup 92, Saint Sword, Wreetel, W. Street : 150 F. **Christophe LE NADUR, 4, rue Anselme-Payen, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.06.53.88.**

Vds éch. ach. jx MD. **Alexie JOURDAN. Tél. : (16-1) 30.58.01.76.**

Vds pour MD : Populous : 250 F, Fantasia : 225 F. Wonder Boy 3 : 200 F (Jap.) ou 600 F les 3. TBE **Sandrine MARMAIN, 1, rue de l'Auxances-Traversonne, 86190 Vouillé. Tél. : 49.51.40.83.**

Vds MD Jap. 91 + 9 jx : Sonic, SM GP, Winter Challenge, etc. Px : 3 700 F ou éch. ctre SFC + 5 jx. **Jean-Noël QUERE, 6, rue des Alouettes, 40400 Tartas. Tél. : 58.73.51.02.**

Vds jx Strider sur MD franç : 270 F. **Benoît LASTISNERES, 10, impasse des Mimosas, 65000 Tarbes. Tél. : 62.36.49.48.**

Vds MD + 8 jx + 2 man. (Pro 2) + adapt. jap. + nbx livres, val. : 4 000 F, px : 2 5000 F. **Ludovic DUPONT, 8, allée Yves-Farge, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.81.67.53. (laisser mess. si rép.).**

Vds MD + 5 jx (Altered Beast, Fantaisa, Super Monaco GP, Shiobi 2) le tt : 2 500 F. **Julien PEREZ, 1, av. de Corbette, 69960 Corbes. Tél. : 72.50.94.17 (ap. 18 h).**

Vds MD franç. + 4 jx ss gar. : 2 000 F. Vds 6 jx Nec. **Hal KONG. Tél. : (16-1) 39.87.61.64.**

Vds ou éch. jx MD Shining in the Dark, Immortal : 350 F, Sword of Vermillon : 375 F, Strider, etc. **Jean-Philippe BATTISTON, 7, rue Bizet, 33270 Floirac. Tél. : 56.86.36.87.**

Vds MD + 5 jx (Sonic, Mickey, Moon Walker, Midnight, Résistance Valle) + 2 joys. : 1 500 F. **Raphaël TABUTIN, 4, rés. de la Porte Blanche, 78760 Jouars-Pontchartrain. Tél. : (16-1) 34.89.70.61.**

Vds 50 jx MD (Desert Stricke, Kid Cameleon, etc.) Vds Md + 1 jeu : 780 F. GG + 9 jx : 1 650 F. **Lorenzo BUITONI, 44, rue Danièle-Casanova, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 42.84.10.00 (rép.)**

Vds GP Monaco et Wrestle War : 250 F pce. **Christophe BALDASSARI, 6, rue d'Estienne-d'Orve, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.60.50.68.**

Vds MD franç. + 7 jx (Sonic, quackshot, Mercs...) : 2 300 F, TBE, val. : 4 400 F. **Pascal BAGOT, Rés. La Grille Royale, 78600 Le Mesnille Roi. Tél. : (16-1) 39.12.06.12.**

Vds MD Franc. TBE + 4 jx (Sonic, Quack Shot, Toejam, Phantasy Star 3) px : 1 600 F ou éch. ctre Amiga. **Frédéric PERRET, 332, rue de Paris, 94190 Villeneuve-st-Georges. Tél. : (16-1) 43.82.00.28.**

Vds MD Franç. + 11 jx : 3 500 F ou ctre Super Nee + 4 jx. **Julien DONDA, 649, av. de Birhakein, 77/350 Le Mes-sur-Seine. Tél. : (16-1) 60.68.10.48.**

Vds ou éch. jx MD (Merce, Donald, Sonic, etc.) ch. robocod et J. Madden 92. **Loïc DESMOTTES, 8, av. Gambetta, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.52.33.54.**

Vds MD + 6 jx : 2 200 F. Vds Nec + 5 jx : 1 600 F. Vds WDB 3 : 250 F. Vds G.G. : 990 F. **Pierre-Etienne LORENCEAU, 3, av. Junot, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.88.67.33.**

Vds Nes + 4 jx + Gameboy + 3 jx + MD + 2 jx : 2 500 F ou éch. ctre SF, Jap. + 4 jx. **Yann DUMAS, 70, rue de la République, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 39.92.55.22.**

Vds MD + 3 jx + Arcad Power + 1 joypad : 1 300 ou 16 jx : 5 200 F. **Alexandre BOUTON, 32, rue Pierre-Sémard, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.85.27.04.**

Vds MD jap. + 3 jx (poss. Sonic, Mickey, TF 3, Strider, Monderboy 5, Quack Shot...) px : 1 500 F. **Sébastien DJEMA, 8, rue Gustave-Charpentier, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 46.87.64.49.**

Vds MD + 1 jeu Budokan : 800 F. **Patric CLAIR, 5, cité du Bosquet, 30200 Saint-Nazaire. Tél. : 66.89.25.85.**

Vds jx : Joe Montan, World Cup Italia, Eswat, Basketball, Cyberball, Shadow Dancer. **Eric PETIT, 2, rue du Marteroy, 77640 Jouarre. Tél. : (16-1) 60.22.11.64.**

Vds Budokan, Fantasia, Basket : 300 F pce ou éch. ctre Tecmo World Cup. **Fabrice CORLIANO, 132, rue Bazac, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.82.36.10.**

Vds MD : 750 F, Quackshot, Lakers us Celtica, Moonwalker : 250 F pce. **Mickaël DAUPHINOT, 7, place Louis-Jouvet, 77185 Lognes. Tél. : (16-1) 60.06.69.73.**

Vds MD + 2 man. + 7 jx : Merce Street of Rage, F22, Interc. Spiderman, etc. : 2 500 F. **Cédric PELZMAN, 180, rue Lafayette, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 40.05.19.05.**

Vds MD (gar. 9 mois) + 5 jx Street or Rage etc. : 2 000 F. **Laurent RAVARY, 4, rue de l'Agriculture, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.85.65.53.**

Vds Sonic et Street of Rage + 1 man. **Sarey SŒUR, La Solidarité, Bt. D, 19, chem. de la Bigotte, 13015 Marseille. Tél. : 91.65.41.77.**

Vds MD + nbx jx + 2 man. Px à déb. Vds Buning Fight sur Neo-Geo : 1 200 F. Ach. Jx SNK. **Antoine CHANTALOU, 3, rue Xaintrailles, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.83.42.36.**

Vds Md Franç. + 2 man. + 10 jx (Mickey, Sonic, S of Rage,) : 3 300 F ou éch. jx Neo-Geo. **Adrien DE BOISANGER, 10, rue du Docteur-Roux, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.66.70.38.**

Vds jx MD (Street of Rage, Shadow Dancer, Ea Hockey, Merce) 250 à 300 F. **Maxime MAROLLES, 1, place de l'Ermitage, 77000 Melun. Tél. : (16-1) 64.37.03.14.**

Vds MD + 2 joys (autofire) + 4 jx (ST of Rage, Darius 2, Wonder B 3) TBE Jap. **Philippe DELHOMME, Les Demeures de Font-Clair, 43, bd de l'Océan, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.57.52.**

Vds Jx MD Moonwalker, Zoom de Capattack, Dick Tracy, etc. + man. Arc Stik + Ach. jx Neo-Geo. **Eric BOULAY, Les Mouettes, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.22.69.**

Vds MD (6 mois) + 5 jx Sonic Mickey, Moonwalker, etc. + 1 man. : 1 900 F. **Benjamin ARCHAMBAULT, 6, rue Daniel-Casanova, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : (16-1) 69.44.27.47.**

Vds MD + 2 jx (Mercs, J. Pond 2) : 1 000 F. **Xavier GHIO, 111, rue Victor-Raybaud, 83600 Fréjus. Tél. : 94.51.14.82.**

Vds MD + 2 ss gar. + 7 jx + Arcade P.S. + man. Ad. Cart. Jap. px : 2 800 F. **Freddy GIRAULT, 24, rue du Jonceray, 37310 Reignac-sur-Inde. Tél. : 47.94.12.06 (ap. 18 h).**

Vds MD Jap. + 10 jx (Quack Shot) : 3 000 F à déb. ou éch. ctre S. Framicon + 3 jx. **Igor POLLET, 11, av. Pasteur, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.02.10.76 (ap. 17 h).**

Vds 6 jx MD Desert, Strike, Street of Rage, etc. **Benjamin VERNOUX, 99, impasse av. Jean-Moulin, 26100 Romans-sur-Isère. Tél. : 75.02.44.82.**

Vds jx MD (Jap.) : Sonic, (Jap.) : 300 F, Valle 3 (Jap.) : 250 F, DJboy (Jap.) : 150 F, Mickey (Franç) : 300 F, neuf. **Stéfan MARINKOVIC, Les Champs-Fleuris, 74140 Velgy-Foncenex. Tél. : 50.94.80.68.**

Vds ou éch. jx MD : Mickey, Sonic, Moonwalker, ctre James Pond 2 ou Thunderforce 3. **Didier BUZZACARO, 24, rue Tanesse, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.94.03.80.**

Vds jx MD : Mercs, PS 3, Robocod, John-Madden, thunder Force 3 : 250 F pce. **Frédéric LORINET, 117, rue du Pont-Blanc, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 43.52.37.05.**

Vds MD Franç. ss. gar. : 750 F. **Marc BRUNEAU. Tél. : (16-1) 46.34.69.90.**

Vds MD + 1 jeu + adapt. : 1 000 F + vds mono. et clavier 6128 : 1 300 F. **Eric BARILLET, La Roseraie, 17, rue Gabriel-Péri, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.09.84.**

Vds MD franç. + 1 man. + 7 jx ss gar. + 4 magazines, le tt : 2 800 F. **Gérard DECORPS, 160, av. de la République, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.22.94.48.**

Vds MD + 5 jx Allen Storm, Golden Axe 2, Out Run, Rambo III, Super Thunder Blade + 3 man.. Px : 2 000 F. **François GADENNE, 66, rue des Allemands, 57000 Metz. Tél. : 87.36.08.46.**

Vds, ach., éch. jx MD Alien Storm, Sub. attack, Lakers, Revenge, Shinobi, etc. **Didier REKKAL, 16, rue Toffier-Decaux, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.45.71.89.**

Vds MD jap + 2 man. + 6 jx (Joe Montana, Street Smart, James Pond) 1 800 F. **Jean-Michel Siquier, 13 bis, bd Carnot, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.64.55.14.**

Vds MD + 4 jx QS, Lakers, Celtics, Altered Beast, Dj Boy : 1 300 F. **Olivier TRIBALET, 45, bd de Créteil, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : (16-1) 48.83.38.42. (rép.).**

Vds Ghost Busters : 110 F, The Ninja : 90 F, American Foot : 100 F. **Jean-Baptiste MIHOUT, 32, rue Saint-Nicolas, 76000 Rouen. Tél. : 35.70.02.61.**

Vds MD, tbe + 5 jx ss emballage : 1 500 F + 2 man.. **Ariel VUILLERMOZ, 82, av. Foch, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.73.71.67.**

Vds MD jap + 5 jx : 1 900 F, val : 3 350 F. **Jean-Pierre CEDRONI, 5, rue Etienne-Dolet, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : (16-1) 46.87.62.78.**

Vds jx MD Super Shinobi et Golden Axe. **Nahan VO-THANH, 56, rue de la Vanoise, 78180 Montigny-le-Bx. Tél. : (16-1) 30.57.28.14.**

Vds MD + 5 jx : Sonic, Strider, Fantasia : 2 500 F à déb. **Olivier PELLAT, 25, rue Frémicourt, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 40.65.99.69.**

Vds MD + Mega CD + 5 jx, px à déb. **Meddy BOUZIOUX Blaque, 9, rue Jean-d'Estienne d'Orve, 94170 Le Perreux. Tél. : (16-1) 48.71.21.25.**

Vds MD + 2 man. + 10 jx : Sonic, S. of Rage, Golden Axe 2, px : 3 000 F. **Grégory CRISTELLI, chemin de l'Oratoire, 13210 Saint-Rémy-de-Provence. Tél. : 90.92.09.15.**

Vds jx MD : Phantasy, Star II, Spiderman, Zoom Phellos (de 100 à 250 F pce). **Stéphane GUEZILLE, 3, rue Claude-Monet, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.99.24.95.**

Vds MD franç. + 4 jx : Donald, Golden Axe : 1 500 F. **Gilles SAVARY, 48, rue Henri-Crette, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : (16-1) 46.86.67.24.**

Vds MD jap + 3 jx + 1 man. : 1 400 F, vds nbx jx Nec : 250 F pce. **Jérôme RAYNUD, 7, av. Jean-Jaurès, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.19.44.**

Vds MD + 5 jx (Undeabline, Helfire, Supez Shinobi). Px à déb. **Nhan VO-THANH, 56, rue de la Vanoise, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.57.28.14.**

Vds jx MD : 275 F, Quackshot. **Quentin LEPOUTRE, Tél. : 20.75.37.74.**

Vds jx MD franç. et jap. : Sonic : 250 F, Mystic D. : 200 F, Wonderboy 3 : 190 F, Truxton : 190 F. **Rémi CABNASSON, 9, rue Paul-Langevin, 71000 Mâcon. Tél. : 85.39.14.86.**

Vds MD + 2 man. + Wonderboy 3 : 900 F, vds jx (Quackshot, etc.) 200 F. **Julien BURGAL, résidence Azures, Le Sirius, av. du Campon, 06110 Cannet. Tél. : 93.69.96.82.**

Vds 2 jx MD Ghostbusters : 200 F et Alex Kidd : 200 F, le tt : 400 F. **Sylvain ALBAR, Toulonjac, 12200 Villefranche. Tél. : 65.81.12.00.**

Vds jx MD : Centurion + Codes : 290 F, Shinobi : 200 F, Undeadline : 395 F, A. Palmer : 250 F, etc. **David CHAMBRIER, 13, allée de la Résidence, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.80.01.52.**

Vds MD jap. + 2 man. + 12 jx + câbles. Vte sép. poss. ou éch. ctre SFC + 5 jx + 2 man.. **Raphaël MOURLANNE, Pièce Haute, 47200 Sainte-Bazelle. Tél. : 53.94.47.02.**

Vds MD (ss gar.) + 2 man. (Pro 2) + 2 jx (Sonic, Moonwalker) px : 1 00 F. **Xavier BRETON, 2, rés. des Erables, La Haie Griselle, 94470 Boissy-st-Léger. Tél. : (16-1) 45.99.12.30.**

Vds MD franç. (ss gar.) tbe : 800 F. Vds TO9 faire propos. **Xavier ANGELI, 42, rue Emile Leblond, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.67.39.**

Vds Gynoug (jap.) 250 F, Monaco GP 300 F, Mickey (jap) 300 F. Rech. Mega CD : 2 000 F. **Frédéric BEHAVA, 11, rue Fernand Léger, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.94.11.15.**

Vds Nes + 5 jx (SMB 3, Megaman 2, Dble Dragon 2, Ducktales, Turtles) px : 900 F. **David JANSSEN, av. Fernand Gassion, 13600 La Ciotat. Tél. : 42.08.09.91.**

Vds MD + pro.4 et prol. + 7 jx (John Madden etc...) ss gar. : 2 350 F. **Cédric ACHACHE, 5-11, av. Stalingrad, 92230 Romainville. Tél. : (16-1) 48.43.22.29.**

Vds jx MD : Battle Squadron 250 F. Herzog Zwel : 190 F. Al.B 175 F ou éch. ctre autres jx. **Laurent BITOUZET, 14, rue de Binges, 21560 Remilly-sur-Tille. Tél. : 80.37.20.64.**

Vds MD Franç. + 5 jx + man. + adapt. MS + Revues : 1 200 F. TBE. **Eric DELMAS, 16, rue Emile Zola, 71300 Montceau. Tél. : 85.58.59.43.**

Vds jx MD 200 à 300 F. Crud Buster, Gol Denaxe II, Figthing Master, Tec Mo World Cup, etc... **Raymond VALIDE, allée 25, Champion, 69230 St-Génis-Laval. Tél. : 78.56.12.30.**

Vds MD (jap.) + pro 2 + 9 jx (Sonic, Strider, etc...) px : 2 990 F. à déb. **Laurent BLANQUER, 2, allée François Couperin, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.44.89.39.**

Vds MD + adapt. + 9 jx (Sonic, Mickey, Donald...) Tbe : 2 500 F. **Sylvain LAFONTAINE, 25, rue des Coquelicots, 77360 Vaires/Marne. Tél. : (16-1) 60.20.76.56.**

Vds MD franç. + 2 man. + nbx jx (Sonic, F22, S. of Race, TF3, Eahockey). Petit px. **Sébastien HUIBAN, 6, rue Alfred de Vigny, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 64.41.87.95.**

Vds MD neuve, ss gar. + Wonderboy 5 + adapt. jx jap. : 700 F. **Christophe PORCHER, la Haute Borde Rilly-sur-Loire, 41150 Onzain. Tél. : 54.20.97.05.**

Vds Quack Shot et James Pond 2 (neufs) 350 F pce. **Benoît MARZOUK, 65, rue Raynouard, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.88.61.83.**

Vds MD (Altered B, Sonic, Street of R.) + pro.2 : 1 050 F. **Steven BARBIER, 17, av. de Bourgogne, 78450 Villepreux. Tél. : (16-1) 34.62.25.20.**

Vds MD + 3 jx : Mickey, Super Shinoby, Super Monaco GP. Px : 1 100 F ou sép. **Guillaume BRESSON, 44, allée de l'Aquilon, 34280 La Grande Motte. Tél. : 67.29.75.62.**

Vds MD franç. + Sonic, Street of R., Shadow D. TBE ss gar. 1 300 F. ou éch. ctre SFC jap. ou franç. **Cyril JEGOT, Gare de St Pardoux, 79310 St-Pardoux. Tél. : 49.63.42.99.**

Vds sur MD jx neufs : Out Run, Road Drash, Winter Challenge, Super volley. **Daniel Ferchaud, 17, bd Clémenceau, 35200 Rennes. Tél. : 99.41.94.66.**

Vds MD tbe + 2 jx (Altered Beast, Phantasy Star 3) px : 1 000 F. **Franck GAL, 18, rue Eugénie l'Horizon, 83400 Hyères. Tél. : 94.35.65.37.**

Vds MD (ss gar.) + 11 jx + adapt. + joys : 1 200 F. **Michaël BOUAZIZ, 97, rue de Crimée, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.39.63.42.**

Vds MD + 5jx : Fantasia, Mercs, Shinoby... 1 500 F. + 2 man. **Mathias MOUREAUX, 23, Clos des Vergers, 78580 Jumeauville. Tél. : (16-1) (16-1) 30.93.96.44.**

Vds MD jap. + 5 jx (Hell-Fire, Mystic, Colums, Forg-World, Truxton). Px : 1 500 F. **Tan TAING, 44, rue Audigeois, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 45.73.02.80.**

Vds James Pond II sur MD : 250 F. Vds Warsong ou éch. **Alain LE DONG, 3, place Paul Painlevé, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.25.35.59.**

Vds MD + 9 jx ss gar. tbe : 2 000 F ou 600 F + 250 F/jeu. **Sébastien MARTIN, 7, allée des Camélias, 33127 Martignas. Tél. : 56.78.00.59.**

Vds MD + 4 jx (Quacksmot, Monaco GP) + joys + pro.1 (ss gar.) : 1 900 F. **Vivian FERRERI, Le Jas de Ville, 83190, Gilloules. Tél. : 94.63.37.93.**

Vds MD Jap. + 2 man. (pro.1) + Sonic + Eahockey + John Madden. **Joe CHEMALI, 20, rue de la Fédération, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.77.71.66.**

Vds MD + man. px : 800 F. à déb. **Michaël LACORRE, 11, rue des Frégattes, 87000 Limoges. Tél. : 55.50.73.79.**

Vds MD + John Madden + Super MGP + adapt. jx jap. ss gar. : 1 200 F. **Alexandre DADO, 16 bis, av. Manin, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 40.96.98.19.**

Vds MD franç. + 5 jx (Sonic, St of Rage, Ea Hockey, etc...) px : 2 000 F. ou éch. ctre S.Nintendo + 3 jx. **Jérôme LOPEZ, 140, cours Emile Zola, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.68.80.46.**

Vds sur MD Adapt. jx jap./franç. 50 F. Pro.1. 125 F. Pro.2. 80 F. Joys. 70 F. Super League : 150 F. **Thomas LEGRENZI, Les Minerais, 61470 Heugon-par-le-Sap. Tél. : 33.36.96.40.**

Vds MD franç. + 2 pad. + adapt. jap. + 6 jx (Mickey, Alex-Kid...) 2 000 F. **Dominique PERRODON, 7, rue Clément Michut, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.03.25.39.**

Vds MD 600 F. Golden axe 200 F. Quackshot 300 F. Decap attack 250 F. **David DUSSEAUX, Lagrange St Pardoux Isaac, 47800 Miramont-de-Guyenne. Tél. : 53.93.88.15.**

Vds MD + 3 jx (Sonic, Decap...) + peritel + alim. + pro.2 : 2 000 F. (ss gar.) **Cédric BERGE, 32, allée Clef Saint-Pierre, 77200 Torcy. Tél. : 60.05.67.23.**

Vds MD super état (ss gar.) + 1 joy : 600 F. **Ba-Cuong PHAM, 6, rue des Cités, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.20.19.**

Vds MD franç. + 3 jx + 2 joys : 1 200 F. **Frédéric AMBROISE, 1, allée Carpeaux, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.80.62.51.**

Vds jx MD : Sonic, Out-Run, Quackshot : 250 F. **Benoît FORGUE, 310, rte de Charavines, 38140 Le Rivier d'Apprieu. Tél. : 76.65.14.84.**

Vds jx MD : de 100 à 300 F pce. Thunder Force 3, Super Monaco GP, Street of Rage, Truxton. **Jean-Robert RAMANO, rés. Beau Site, allée Mala, 06320 Cap d'Ail. Tél. : 93.78.34.34.**

Vds MD + man. + Wonderboy + AlteredBeast + Quackshot : 1 290 F. **David DELVERT, Barrage du Jaunay, 85220 Landevieille. Tél. : 51.22.93.10.**

Vds MD jap. + 4 jx + pro.2 + Pad ss gar. tbe : 1 400 F. Vds jx Gameboy : 100 F. **Nicolas DOAN, 118, rue Balzac, 94400 Vitry. Tél. : (16-1) 46.80.06.88.**

Vds MD + 6jx tbe : 2 000 F à déb. + jx GG : 125 F pce. **Thomas VERGNOT, 3, rue René Cassin, 94270 Kremlin Bicêtre. Tél. : (16-1) 46.70.21.46.**

Vds MD franç. + man. + Altered Beast + Sonic : 990 F. à déb. Vds jx : 250 F. **Grégory BALCEREK, 106, rue André Peze, 62410 Wingles. Tél. : 21.40.40.38.**

Vds MD jap. + 3 jx : Sonic, Quackshot, Mickey + 2 man. Pro.2 : 1 600 F. **Alexis DE GROTTHUSS, 120, rue Saint Maur, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.00.39.26.**

Vds MD jap. 50 Hertz + 1 control pad + 8 jx : Street of Rage, Shadow Dancer... : 1 600 F. **Segor HENDY, 106, av. Daniel Casanova, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 49.60.95.46.**

Vds MD + 10 jx (Sonic, Road Rash, F22, Interceptor...) + man. arcade power stick : 3 700 F à déb. **Gérard SKAF, 8, allée de la Reine, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.09.61.**

Vds MD jap. tbe + 1 man. (pro.2) + jeu (Street of Rage ou Mickey) : 1 150 F. **Cédric BREGEON, 6, rue de Grandchamps, 44119 Treillères. Tél. : 40.94.61.51.**

Vds jx MD : Marvel Land 300 F. Robocod : 200 F. Out Run : 200 F. G. Axe 2, Q-Shot, etc... **Yves GUENIAU, 5,rue Théophile Duchapt, 18000 Bourges. Tél. : 48.70.25.35.**

Vds jx MD (Street of Rage, Sonic) + adapt. jap. de 250 F à 300 F. pce + bte. **Guillaume FORTINC, 26, bd de la Forêt, 28170 Châteauneuf-en-Thymerais. Tél. : 37.51.68.95.**

Vds MD + F22 + 2 man. tbe : 1 100 F ou éch. ctre SFC + jeu. **Franck BARBET-CARRERE, rés. du Château, 13300 Salon de Provence. Tél. : 90.56.39.63.**

Vds MD (jap.) + 1 pad + jx (Street of Rage, Quackshot, Sonic...) : 2 000 F. **Lionel LAJOINIE, 3, lot. EDF de Cubnezais, 33620 Cavignac. Tél. : 57.68.00.98.**

Vds MD + 2 joys + Arcade Power Stick + 8 jx (Sonic...) le tt : 3 500 F. **Olivier SALETTES, 15, allée des Bergeronnettes, 78955 Carrières s/s Poissy. Tél. : (16-1) 30.74.42.32.**

Vds MD (1 an) + 2 man. + 14 jx (Sonic, Mickey, PS 3...) + revues : 4 500 F. TBE. **Guillaume BERTIN, 55, rue d'Estienne d'Orves, 92140 Clamart.**

Vds MD : 500 F. Vds Rolling Thunder II, Mickey, Sonic, Montana II, Street of Rage, etc... px : 200 F pce. **Djamel DJENADI, 13, imp. du Pont-Blanc, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 43.52.15.13.**

Vds jx MD : Sonic, Super Monaco GP, Revenge of Shinoby, Wonderboy III px : 200 F à 300 F pce. **Sylvain DUJOLS, 24, rue René de Girardin, 60950 Ermenonville. Tél. : (16-1) 44.54.00.03.**

Vds MD jap. tbe + Eswat + man. : 850 F. Wonderboy 3 + Pro2 : 200 F. 7 jx : 200 F à 300 F pce à déb. **David PICARD, Chemin d'en Teoule, 31530 Levignac. Tél. : 61.85.83.36.**

Vds jx MD : Wrestle War : 300 F. Mystic Defender : 250 F. Ech. jx ctre adapt. MS. Ech. SFC + 4 jx. **Thibault ANDRES, 11, lot. les Cerisiers, 84800 L'isle-sur-Sorgue. Tél. : 90.38.16.39.**

Vds MD + Sonic, Monaco GP, Street of Rage et Jame Douglas + l'arcade Stick : 1 800 F. Vds acces. sép. **Alexandre MICHEL, 113, rue du Prof. Henry, 84300 Cavaillon. Tél. : 90.78.13.93.**

Vds MD franç. + adapt. jap. + 8 jx (Sonic, Quackshot, Ea Hockey, etc...) : 2 600 F. ou jx sép. **Guillaume LANFRANCHI, 45, bd Montparnasse, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 42.84.10.57.**

Vds MD tbe ss gar. + 4 jx (Sonic, SMGP, Mickey, Altered B.) + adapt. jap. : 1 200 F. **Jawad KHARMAZ, 56, rue Marcel Grassin, 72000 Le Mans. Tél. : 43.24.73.73.**

Vds MD + 3 jx (Sonic, Shinoby, Quackshot) : 1 400 F. Vds jx Nes TMHT, D.Drible : 150 F pce. **Jean MULLER. Tél. : 78.95.42.62.**

Vds jx MD : Immortal, Golden Axe, Street of Rage : 200 F à 300 F pce ou éch. ctre JDR. **Adrien LEMOINE, 27, rue des Belles Feuilles, 75116 Paris.**

Vds MD + 1 man. + 4 jx (James Pond 2, Fantasia, Strider) : 1 800 F. Vds jx sép. 300 F. **Vincent PICHON, 46, rue du Pré-Vieux, 72650 St Saturin. Tél. : 43.25.58.10.**

Vds 20 jx jap. : 200 F à 300 F (K.Cameleon, Alisia Drg, etc...) arcade p. Stick : 300 F ou le tt : 4 600 F. **Nicolas RYSER, 5, rue Henri de Vilmorin, 94400 Vitry. Tél. : (16-1) 46.81.40.32.**

Vds MD tbe + 14 jx : 3 000 F. ou sép. 600 F MD. Le jeu : 220 F. **Jean-Michel PEUZIN, 17, quai Léon Sagy, 84400 APT. Tél. : 90.74.12.50.**

Vds adapt. et Bit pour MD + 2 jx à déb. Vds 3 jx MD : 600 F. **Matthias KERVELLA, 48,rue Jules Vallés, 76610 Le Havre. Tél. : 35.51.62.89.**

Vds MD + 2 man. + 5 jx (Art Alive, Street of Rage, Moonwalker...) 1 400 F. **Olivier CANONICI, 71, Hameau de Beaumont, 84120 Pertuis. Tél. : 90.79.07.63.**

ACHETEZ
VOS JEUX VIDEO
D'OCCASION
de 30% à 70%
MOINS CHER QUE LES JEUX NEUFS

+ 3000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN

NINTENDO

GAMEBOY (+ DE 300 JEUX DISPO.)*
GAMEBOY avec TETRIS 495 F

NES (+ DE 500 JEUX DISPO.)
Exemple de prix :

SKATE OR DIE	145 F	TORTUE NINJA	265 F
SECTION Z	145 F	DOUBLE DRAGON	296 F
SIMON QUEST	189 F	GOAL	296 F
KUNG FU	189 F	MARIO 3	296 F

SUPER NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES (+ DE 250 JEUX DISPO.)
Exemple de prix :

		SUPER ADAPTATEUR	99 F
R TYPE	249 F	ADDAMS FAMILY	374 F
SUPER SOCCER	299 F	CASTELVANIA 4	374 F

* CONSOLE D'OCCASION

SEGA

GAMEGEAR (+ DE 100 JEUX DISPO.)
GAMEGEAR avec COLUMNS* 695 F

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPO.)
CONSOLE MEGADRIVE (Française) avec SONIC 695 F
Exemple de prix :

HERZOG SWEI	159 F	FORGOTTEN WORLD	259 F
TWIN HAWK	159 F	BUDOKAN	259 F
CYBERBALL	159 F	SONIC	199 F
MICKEY	259 F	GOLDEN AXE	199 F
GHOULS'N GHOSTS	259 F	SPIDERMAN	199 F

MASTER SYSTEM (+ DE 400 JEUX DISPO.)
Exemple de prix :

HANG ON	96 F	BUBBLE BOBBLE	173 F
RESCUE MISSION	96 F	WONDERBOY II	210 F
F 16 FIGHTER	129 F	ALEX KIDD 4	221 F

NEC (+ DE 400 JEUX DISPO.)
(350 HU-CARD - 50 CD ROM)
NEO-GEO + DE 50 JEUX
ATARI LYNX + DE 50 JEUX
CONSOLE NEUVE ET OCCASION

RESERVEZ VOS JEUX EN APPELANT LE (1) 43.290.290
Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop
(Nocturne 21 H le mardi)
Métro : Cardinal Lemoine - RER : Luxembourg/St Michel
BUS : 63.86.87 Parking Maubert

SCORE GAMES
LA VIDEO JEU PASSION

17, rue des Ecoles
75005 PARIS
(1) 43.290.290 +

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

BON DE COMMANDE : A retourner à SCORE GAMES

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par : MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑ N°
| | | | | | | | | | | | | | | | | |
Date expiration : . . / . .
Signature.....

RC : Paris B 385 215 603
CONSOLE+ 10/92. Offre dans la limite des stocks disponibles.

petites annonces

Vds MD + 4 jx (ss gar.) Sonic, Street...) px : 1 000 F. **Frédéric BOUSQUET, Collège de Matignon, 22550 Matignon. Tél. : 96.41.02.74.**

Vds MD état neuf + 1 jeu : 800 F. **Benoît VALLEE, 36,rue du Collège, 35500 Vitré. Tél. : 99.74.41.39.**

Vds MD + 2 jx + 2 man. : 1 000 F. **Raphaël DE NY, 17, rue de Bondues, 59155 Faches-Thumesnil. Tél. : 20.88.15.82.**

Vds MD (jap.) + 8 jx (Mickey, Shadow Dancer, G.Axe) + 2 man. (Pro.2) + joy neuf : 2 500 F. **Guillaume DUPERIER, 131, Calbert, 73290 La Motte Servolex. Tél. : 79.25.94.01.**

Vds MD franç. + jx Altered Beast : 1 100 F. Vds Mickey : 300 F. **David DELAHAY, 147,rue des Martinets, 80230 Saint-Valéry-sur-Saone. Tél. : 22.26.81.15.**

Vds MD + 6 jx (Elviento, Streets of Rage...) + 2 man. Tbe. : 1 800 F. ou vte sép. **Christophe SCARTON, 22, Clos du Malaga La Plantape, 13340 Rognac. Tél. : 42.87.53.02.**

Vds MD + 4 jx (Quackshot, Robocod, Golden Axe 2) + adapt. jap. + 2 man. : 2 000 F. TBE. **Yuan PRUNIER, 157, chemin du Mas de Blanc, 34400 Lunel. Tél. : 67.83.13.89.**

Vds MD franç. tbe + 5 jx : QS, Sonic, St. of Rage,... + emb. + 2 man. px : 1 400 F. **Cyprien GICQUEL, 4 ter, rue Kourilsky, 77115 Blandy-les-Tours. Tél. : (16-1) 60.69.95.15.**

Vds MD + 2 man. + 9 jx : Sonic, H.Fire, G.Ghost, R.Rash, F22, Popu. : 1 990 F. Vte sép. **Olivier MAJEWSKI, Côte Pavée, 12200 Villefranche-de-Rgue. Tél. : 65.45.00.65.**

Vds jeu neuf MD, Road Rash : 300 F. Cher. GG bon px ou jeu super NES. **Yann AYME, Chemin de la Chèvre de Mr Seguin, 13990 Fontvieille. Tél. : 90.54.61.12.**

Vds MD + 4 jx : 2 000 F. ou vte sép. à 280 F pce. (Sonic, Golden axe II). **Cédric DECAMPS, 6, rue Jean Froment, 02420 Lehaucourt. Tél. : 23.64.84.93.**

Vds MD + 6 jx Donald, Thunder Force 3 : 2 500 F. **Guillaume COCHELARD, 18,rue Michelet, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.12.60.**

Vds MD + 2 man. + 6 jx (Quackshot, Basket, Fantasia, Wonderboy 3. : 1 400 F. **Sébastien VALLOIS, 92, bd des Canuts, 69004 Lyon. Tél. : 78.29.45.23.**

Vds MD + 2 man. + 7 jx (Mickey, Fantasia, Monaco GP, J.B.Boxing...) : 2 500 F. **Samuel KASSIMO, 14, rue de Crussol, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.05.48.85.**

Vds MD + joy + 6 jx : Sonic, Mickey, Gynoug... : 2 300 F ou vte sép. **Fabien MOUSTROU, 140, av. Gambetta, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.63.76.96.**

Vds jx MD : Last Battle 150 F. Centurion : 250 F. **Damien THIBAULT, 1, allée des Grands Champs, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.63.58.10.**

Vds MD + 9 jx tbe px : 3 700 F. à déb. **Laurent COHEN, 17 bis, av. de Montrouge, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.63.12.57.**

Vds ou éch. jx MD (Sonic, Strider, Golden Axe) 250 F pce ou 400 F les 2. **Fabrice HENRIET, 8, rue des Alouettes, 10190 Estissac. Tél. : 25.40.45.50.**

Vds sur MD, Pit-Fighter, J.Madden, Quackshot, Mickey, Sonic, St. of Rage. Px : 290 F pce. **Christophe LAMOTTE, 22, rue G. Clémenceau, 92170 Vannes. Tél. : (16-1) 46.45.15.58.**

Vds MD + Moonwalker + Alex Kid : 1 400 F. **Yannick QUESTE, 122, rue Jacques Prévert, 01000 St-Denis-les-Bourgs. Tél. : 74.21.13.88.**

Vds MD + 2 man. + 2 jx Super League et Moonwalker. Px : 1 200 F. **Nicolas HIFF, 7,rue Staedel, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.39.58.43.**

Vds MD jap. + 2 man. pro.2 + 10 jx (Sonic, Quackshot, Populous, Mickey...) + adapt. : 3 000 F. **Alexis DE GROTTHUSS, 120, rue St Maur, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.00.39.26.**

Vds MD franç. + man. + adapt. jap. + 2 jx (St. of Rage, Gaiares). Tbe. Px : 1 900 F. **Laurent RONSIN, 40, rue de la Bouillonne, 77380 Gombs-la-Ville. Tél. : (16-1) 60.60.77.47.**

Vds MD + 12 jx + 2 man. vte sép. poss. Sonic, MGP, Madden, Speedball 2, etc... **Raphaël MOURLANNE, Pièce Haute, 47200 Ste-Bazeille. Tél. : 53.94.47.02.**

Vds Mega : 700 F. Road Rash : 100 F. Quackshot : 300 F. Ea Hockey : 300 F. Immortal : 300 F. Spiderman : 250 F. **Vincent LEBON, 21, imp. des Boqueteaux, 72230 Mulsanne. Tél. : 43.42.49.11.**

Vds MD : 2 000 F. + 6 jx (Sonic, Shinoby,...) + man. **Damien COGNARD, Le Champ de l'Etang, 71130 Uxeau. Tél. : 85.85.35.18.**

Vds jx MD (Werstel War + Elemental Master) + adapt. jap. : 500 F. Toki, Gynoug, Mercs, F22, World Cup : 300 F. **Loïc LARBRE, 15, rue Emile Renaux, 51530 Mardeuil.**

Vds MD franç. ss gar. : 800 F. Jx Shinoby, Sonic, Alien.St, Altered.B. : 230 F pce. **Philippe STETTIN, 28, lot. Serpe d'Or, 28170 Châteauneuf-en-Thymerais. Tél. : 37.51.05.34.**

Vds Phantasy Star 2 : 300 F. **Rémy TOCHE, Champagne Bourras, 04120 La Palud-sur-Verdon. Tél. : 92.77.33.54.**

Vds MD jap. + 5 jx (Sonic, Donald, Super Monaco GP, F22, Herzog Zwei). Px : 1 500 F. **Vincent MEOC, 16, le Clos, 91370 Verrières-les-Buissons. Tél. : (16-1) 69.20.72.99.**

Vds Nes + 11 jx + zapper px : 1 290 F. **Pierre LAMY, Le Moulin, rte Impériale, 83590 Gonfaron. Tél. : 94.78.22.87.**

Vds Mercs : 250 F. Last Battle : 220 F. S.Monaco GP : 230 F. Ch.SpeedBall 2, Foot + Basket : 400 F. **Sébastien LACOSTE, 29,rue Marcel Lecat, 95210 St-Gratien. Tél. : (16-1) 39.64.73.62.**

Vds MD franç. + 8 jx (Batman, Ghouls and Ghost, etc...) px : 2 400 F. **Renald SARAIS, 30, rue Edouard Delesalle, 59800 Lille. Tél. : 20.57.38.37.**

Vds jx MD : Sonic, Harddriving, Stider, RoadRash, etc... : 250 F pce. Ech. jx super Nes. **Nelson GONCALVES, 64, rue Lauriston, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.53.86.79.**

Vds MD jap. + jx (poss. vte sép.). Vds Nec + 2 joys + jx : 800 F. **Jérôme MARTIN, 2, Hameau des Mésanges, 42340 Veauche. Tél. : 77.54.79.56.**

Vds jx jap. pour MD D5 Boy, Ghost Buster, Magical Boy : 190 F ou éch. ctre Gynoung. **Manuel DUCROCQ, 6, rue Macaux, 62380 Lumbres. Tél. : 21.39.95.70.**

Vds MD franç. + 9 jx (St. of Rage, Sonic, Monaco GP. Strider, etc...) : 2 500 F. **Bertrand Marechet, 172, av. de Choisy, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.86.32.19.**

Vds jx : 200 F. Valis3, Buddkan, Shinoby, Populous, Last Battle, Starflight, Might. **Pierre GACON, 554, rue de la Rosière, 73700 Bourg-st-Maurice. Tél. : 79.07.04.78.**

Vds, éch. ach. sur Super Nes franç., MD Lynk, Game Boy. Cher. Quacksthot. **Vincent BONHOMME, 41800 La Gandonnerie Sougé. Tél. : 54.72.49.75.**

Vds MD + 7 jx Game boy + 2 jx : 2 000 F ou 1 500 F sans GB ou éch. ctre Duo. **Jérôme DITTMAR, imp. Moulin Carron, 69130 Ecully. Tél. : 78.94.19.15.**

Vds nbx jx MD : Robocod, Fhunder Force 3, Immortal, Ghouls'n Ghost : 270 F. **Alexandre KOMJATI, 16, rue Paul Langevin, 94370 Noiseau. Tél. : (16-1) 45.90.02.77.**

Vds sur MD : St. of Rage et Donald Duck à 225 F **Emmanuel BILLON, Le Bourg, 71550 Anost. Tél. : 85.82.77.67. après 19 heures.**

Vds MD jap. + jx + 2 man. + 1 pro.2 jx : Super Monaco GP, Quackshot...) px : 1 500 F. **Arnaud MOTTINI, 5, rue John Lennon, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.11.61.**

Vds jx MD de 100 à 200 F. St. of Rage, Fantasia, Tetris, Shadow Dancer, Golden Axe, XDR, ect... **Vadim GOUTY, 2, rue Jean Pierre Timbaud, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : (16-1) 69.03.62.69.**

Vds jx MD Aliend Storm : 250 F. Eswat : 130 F. Shadow of The Beast : 350 F. Vds jx GB Spider : 100 F. **Paquito HERNANDEZ, 5, allée d'Auxois, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.50.42.03.**

Vds MD-CD + 2 CD px : 2 200 F. Vds avec Mo : 3 200 F + 1 cart. **Alexandre PEYRON, 6, rue D'Emeraude, 35350 St-Meloir-des-Ondes. Tél. : 99.89.17.84.**

Vds MD jap. + man. + 2 jx (Quackshot, Madden) : 1 500 F. ou ss jx : 1 000 F. **Arnaud MAISONNEUVE, 54, rte de Duclair, 76150 Saint-Jean-du-Cardonnay. Tél. : 35.33.33.84.**

Vds MD + 3 jx (Mickey, Sonic, Quackshot) ss gar. tbe : 1 500 F. **Loïc BRASQUER, 45, bd Bourjailiat, 78440 Porcheville. Tél. : (16-1) 34.79.60.16.**

Vds MD franç. + 2 man. (pro.2) + 2 jx (Fantasia, Toejam and Earl) : 1 290 F. ou éch. ctre SFC Franç. **Kévin SOLAS, 4, rue des Longues Raies, 77310 Pringy. Tél. : (16-1) 60.65.56.49.**

Vds pour MD Shadow Beast : 300 F. Vds Nes : 300 F + SMB2 : 200 F. Zelda II : 200 F + jx GB : 90 . **Arthur BROC, 32, rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.34.99.03.**

Vds MD franç. + 2 man. + jeu (Elviento) : 1 000 F. ou éch. ctre 3 jx SFC (Super G'ng, Contra 3). **Christian VU, 38, place des Canuts, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.80.19.25.**

Vds jx MD : Robocod, Quackshot, Toejam and Earl, Hellfire, Marvel Land, Veritex, px : 200 à 300 F. **Benoît BERGE, 14600 Fourneville. Tél. : 31.89.03.82.**

Vds MD + 2 joy + 12 jx px : 3 000 F. à déb. **Romaric LANTRUA, rue de la Margande, 74270 Frangy. Tél. : 50.44.76.61.**

Vds MD franç. + 2 man. + Altered Beast et Monaco GP : 990 F. **Christophe GALLERIN, 10, av. Jean Dargaud, 01160 Pont d'Ain. Tél. : 74.39.21.47.**

Vds MD + 2 jx (St. of Rage, Last Battle) + man. px : 1 100 F. **Alexandre LEMOULE, 203, chemin Marcel Vendelli, 83220 Le Prader-le-Var. Tél. : 94.21.42.10.**

Vds MD franç. ss gar. + 4 jx (Mickey, Sonic, St. of Rage, Altered Beast) + 2 man. Px : 2 200 F. **Fabrice BERGAMINI, imp. Rigoumel, 83200 Toulon. Tél. : 94.89.04.29.**

Vds MD + 2 jx ss gar. px : 1 000 F. Vds Nes + 3 jx : 900 F. **Laurent DELETRE, 4, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.07.21.65.**

Vds MD franç. ss gar. + 2 man. (pro.2) + 3 jx (Sonic, St. of Rage, Thunder F3) px : 1 300 F. à déb. **Stéphane RICHARD-KERN, 5, rue de Saint-Quentin, 59000 Lille. Tél. : 20.53.71.42.**

Vds MD + dicktracy + Out Run + World Cup 92 + adapt.jap. : 1 600 F. **Olivier BAERT, 1, rue François Villon, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.09.27.66.**

Vds MD franç. + 2 man. + 3 jx (Golden A. 2, EA.Hockey, Alien Storm) : 1 500 F. **Sébastien SCHOPPNER, 1, rue Alexis Carrel, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 69.91.16.57.**

Vds jx MD état neuf px : 150 F pce. Mystic Defender, Moonwalker, Beast Warrior, etc... **Frédéric GIRODON, 660, Grande Rue, 01700 Miribel. Tél. : 72.25.88.91.**

Vds MD + 2 man. + adapt. jap. + 6 jx (Shadow Dancer, Guolks and Ghosts) : 1 900 F. **Aurélien DRANCOURT, 480, rue Jean-Jaurès, 59860 Bruay-sur-Escaut. Tél. : 27.45.93.16.**

Vds MD + 2 jx (Strider + Altered Beast) + man. : 1 000 F. **Fabien LATAGUERRA, 40, rue Floralia, 13009 Marseille.**

Vds MD + 4 jx + 3 man. : 1 000 F. **Sébastien LEOPARDO, Le Saint-Saëns, rte de la Villette, 83400 Hyères. Tél. : 94.57.54.81.**

Vds MD jap. + 2 man. + 10 jx + Gameboy + 3 jx : 4 600 F. **Cédric LIMOGES, Saint-Loup, 58200 Cosne/Loire. Tél. : 86.26.22.87.**

Vds MD + adapt. + 4 jx (Q.Shot, F1 Circus....) + 2 man. px : 1 300 F. **François IACOBELLI, 107, rue Pierre et Marie Curie, 91550 Paray Vieille-Poste. Tél. : (16-1) 69.38.65.76.**

Vds MD + 6 jx (Mickey, Castle Thunder Force 3 James Ponds : 2 500 F. **Guillaume COCHELARD, 18, rue Michelet, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.12.60.**

Vds MD franç. + 4 jx (Sonic, Thund.III, Donald, Revenge of Shinoby) + 2 man. (pro.2) le tt : 1 400 F. **Cédric DARLOY, 79, av. de Sénart, 91230 Montgeron. Tél. : (16-1) 69.42.20.67.**

Vds MD + 2 jx Super Hang on et Golden Axe 2 + 2 man. : 1 300 F. **François ROYER, 13, rue Jules Cuillerier, 94140 Aifortville. Tél. : (16-1) 43.75.71.57.**

Vds MD + 2 man + 5 jx (St. of Rage, Mercs, Hellfire...) : 1 750 F. **Joakim BOUAZIZ, 6, chemin du Bois Lambert, 78770 Goupillières. Tél. : (16-1) 34.87.41.13.**

Vds MD franç. + 1 jeu + man. : 900 F. Vds jx MD franç. **Nicolas LEGEAY, 17, sente de la Grande Route, 77580 Libernon Grecy-la-Chapelle. Tél. : (16-1) 64.63.93.95.**

Vds pit.Fighter, J.Madden 92, Sonic, St. of Rage, Quackshot, Mickey : 290 F pce. **Christophe LAMOTTE, 22, rue Georges Clémenceau, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.45.15.58.**

Vds MD + 4 jx (Quackshot, Out Run, Golden Axe II, James Pond II) + adapt. + 2 man. tbe : 1 800 F. **Yvan PRUNIER, 157, chemin du Mas de Blanc, 34400 Lunel. Tél. : 67.83.13.89.**

Vds 10 jx Super Famicom (USA-JAP) de 290 F à 450 F. Zelda3, Addam's, Contrat, Guy). **Marc SCHERRER, 42, rue de la Chapelle, 68920 Wintzenheim. Tél. : 89.27.19.50.**

Vds MD franç. + 2 man. (pro.2) + 7 jx (Sonic, Quackshot, Lakers, Thunder Force 3). Px : 2 300 F. **Jean-Michel LAPORTE, les Bons Enfants, 16130 Saint-Fort-sur-le-Né. Tél. : 45.83.01.66.**

Vds MD + 4 jx + 3 stick (Super volley, Alien Storm, P93, Starflight) : 2 000 F. **Antony CHARBONNEAU, 22, rue Jean Yole, 85260 L'Herbergement. Tél. : 51.42.81.83.**

Vds MD franç. + adapt. + 2 joys + 4 jx (Mickey, TF3...) tbe faire offre. **Antony GRANIER, 31, rue de la Balise, 17310 St-Pierre d'Oléron. Tél. : 46.47.33.58.**

Vds MD jap. + jx + joys powerstick. ptit px. Ach. jx Gameboy. **Julien LOMBARD, 5, rue Jules Verne, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Vds jx MD de 250 à 300 F. Vds jx Sega MS de 60 à 170 F. Flinstones, Bananza, Vigilante. **Mikaël MERCHER, 6, rue D'Dot, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.43.92.33.**

Vds MD franç. tbe ss gar. + 3 jx (St of Rage, Sonic, etc...) px : 1 790 F. **Steve BENERO, 42, rue des Boulets, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 45.65.26.13.**

Vds MD + 4 jx : Sonic, Revenge of Shinoby, Air Buster, Mickey + 2 joy. : 1 500 F. **Jean-Pierre COGAN, 6, imp. des Bégonias, 66140 Canet-Plage. Tél. : 68.73.16.09.**

Vds jx MD Mickey, Shadow Magical etc... 260 F et jx SFC Tennis, R.Type Y's : 330 F. **David MOREAU, 2, rue de l'Isère, 44100 Nantes. Tél. : 40.69.68.50.**

Vds jx MD à 250 F (Sonic, Pitfighter, John Madden...). **Aurélien DECVISI, 25, bd Paymac le Mesnil, 78600 Le Roi. Tél. : (16-1) 39.12.25.78.**

Vds 1 500 F MD état neuf + 2 man. + 3 jx. **Christophe COURTOIS, 4, place Philippe le Bel, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.51.51.18.**

Vds MD + 4 jx tbe St.of Rage, S.Monaco GP, Golden Axe, Quackshot. Px : 1 800 F. **Nicolas BARLET, 57, rue Marignan, 13007 Marseille. Tél. : 91.52.80.08.**

Vds jx MD (Golden Axe, Granada-X etc...) 220 F. **François DEPOORTERE, 23, rés. Les Rosiers, 62610 Brème-les-Ardres. Tél. : 21.82.64.93.**

Vds MD franç.+ jap. + adapt. MS + moni. Philips Stereo + 8 jx (Spider, Sonic, etc...) 4 500 F. **Frédéric SONNET, 21, rue Ernest Renan, 08500 Revin. Tél. : 24.40.06.59.**

Vds sur MD St. of Rage, Mickey, Sonic : 275 F. pce ou 800 F le tt. **Yann VASSEUR, 17, passage Paillot, 94360 Bry/Marne. Tél. : (16-1) 48.82.45.39.**

Vds MD + 4jx (Mickey, Shinoby...) le tt tbe : 1 800 F. **Vincent APFEL, 22, rue Vauvenargues, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.96.40.56.**

Vds MD franç. + St. of Rage, Sonic, R.of Shinoby, A. Beast. : 1 999 F. **Sébastien PERIAC, 7, bd de la Madeleine, 75001 Paris. Tél. : (16-1) 42.61.73.99.**

Vds MD + 1 jeu + man. : 800 F. **Angélique VAYSSIERE, 165, av. de Grammont, 47800 Miramont-de-Guyenne. Tél. : 53.93.81.48.**

Vds jx MD de 250 F à 300 F (St. of Rage, Spiderman, Quackshot, Dacap.Attack). **Mathieu PALLET, 18, rue Ambroise Croizat, 02300 Ognes. Tél. : 23.38.08.52.**

Vds 4 jx pour MD franç : Lakers (Basket), Populous, Budokan, Alt Beast) : 250 F pce. **Joël FERHAHI, 30, rue du Plessis Pommeraye, 60100 Creil.Tél. : (16-1) 44.26.10.64.**

Vds MD + 23 jx 150 F pce + 2 man. 2 500 F le tt. **Cédric CHACON, 3, rue Adolphe Rothschild, 06000 Nice. Tél. : 93.85.32.75.**

Vds MD franç. + 2 man. + câble Hi-fi + adapt. + 4 jx (Quackshot, Robocod, St.of R. etc...) px : 1 600 F. **Thierry VERNAGALLO, 11, av. Henry Musso, Bella-Vista, 06100 Nice. Tél. : 92.09.05.77.**

Vds MD + 5 jx (Mercs, Ghoyls'n Ghosts...) : 2 500 F. **Grégory CRELECZ, 34/2, rue J.-J. Rousseau, 59290 Wasquehal. Tél. : 20.36.86.23.**

Vds MD neuve + 6 jx px intér. **Thierry PLANCHE, 94, av. de la République, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.92.47.89.**

Vds jx MD Curse : 100 F. Out Run : 180 F. SMGP : 200 F. Sonic : 200 F. Batte Squadron : 200 F. **Patrick ANDRE, 8, place Ste-Geneviève, 77760 La Chapelle-la-Reine. Tél. : (16-1) 64.24.34.43.**

Vds jx MD Quackshot : 349 F. Mercs : 399 F. St. of Rage : 349 F. Sonic : 349 F. **Sébastien CHAVEY, Les Platelles Cormaranche en Burgey, 01110 Hauteville. Tél. : 74.35.11.31.**

Vds MD + 6 jx ss gar. (St. of Rage, Alien Form, Goulsn'Ghost etc...) px à déb. **Julien GAGNEBIEN, 33, ruede Bignon, 85500 Les Herbiers. Tél. : 51.67.11.72.**

Vds jx MD, NEC, MS, SFC. Bas px. **SAM. Tél. : (16-1) 47.29.14.11.**

Vds jx MD : 250 F Strider, Hellfire, Aleste. TJ et E. : 200 F. DJBoy, Thunder Force 2 : 100 F. Altered Beast. **Jérôme ROUSSELOT, 18, rue cdt Guilbaud, 10300 Ste-Savine. Tél. : 25.79.35.89.**

Vds MD franç. + 2 joys + 5 jx (PS 3 : 600 F), Shinoby, Marvel Land : 2 190 F. **Mathieu PILOT. Tél. : 83.35.05.66.**

Vds MD neuve (3 mois) + 5 jx : 1 900 F. Quackshot, Desert Strike, Madden. **David PILLARD, ZI Nord, Les Basses Vallières, rue de l'Industrie, 69530 Brignais. Tél. : 72.31.00.02.**

Vds MD + 1 man. + 3 jx (Mickey, Fantasia et Mistic Defender) : 1 200 F. **Jean-Pierre MINOTTI, 15, rue Jules Amilhau, 31100 Toulouse. Tél. : 61.44.76.84.**

Vds sur MD : Budokan + Darius 2 + Altered : 600 F. Vds adapt. + 2 jx à déb. **Matthias KERVELLA. Tél. : 35.51.62.89.**

Vds MD + 2 joys + Shadow of the Beast tbe/ 1 150 F. **Nicolas BOUTIN, 75 Paris. Tél. : (16-1) 47.88.96.76.**

Vds jx MD Alisia Dragon, Desert Strike, Shinoby, Monaco GP : 250 F pce ou 850 F le tt. **Christophe ESCOT-SEP, 112, rue J.J.-Rousseau, 65800 Aureilhan. Tél. : 62.36.42.77.**

Vds MD + 13 jx + adapt. + 2 man. px : 2 300 F. Tbe. **Stéphane CHATEAUX, 52, bd Jean-Jaurès, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.37.95.16.**

Vds MD + Sonic + St. of Rage + Fantasia ou Quackshot + PSIII + 2 man. Vte sép. **Mathieu REBERGUE, 12, bd Bessières, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.75.39.**

Vds MD + 9 jx Sonic, Mercs, etc... 2 900 F. **Christophe BALDASSARI, 6, rue d'Estienne d'Orve, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.60.50.68.**

Vds MD Gohz + adapt. + St. of Rage + Altered Beast + Battle Squadron + Ghost.B : 1 400 F. **Yaya KANE, 2, rue des Beaudrieux, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.99.96.50.**

Vds MD neuf ss gar. + joy + Pro.2 + adapt. jap. + F22 + Quackshot. : 900 F. **David GIRARD, 74, av. Gabriel Péri, 94100 Saint-Maur. Tél. : (16-1) 48.89.56.69.**

Vds MD + 6 jxd (Mystic Defender, Ghouls and Ghosterc...) : 2 000 F. **John CUTINI, 261, rue du Faubourg St-Antoine, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.72.61.70.**

Vds MD + 9 jx : 3 500 F ou ctre Super NES. Vds jx MS et revues. **Yann GUILLAMOT, 8, allée Colette, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.40.50.**

Vds MD franç. + 3 jx (Sonic, Magicial Tarurutokun, Alt.Beast) : 1 200 F ou éch. ctre MD jap. **Romain LEPABIC, 3, rue des Grilles, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 49.42.15.26.**

Vds MD + 6 jx + 1 man. + 1 man.arcade power Stick : 2 + 1 man.arcade power Stick : 2 000 F. **Grégory JOUK, 6, rue Jacques Lemercier, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.54.82.09.**

Vds MD + 2 man. + Decap Atack + Donald : 1 200 F. **Séverin HUBERT, 27, rue Arcisse de Caumont, 14000 Caen. Tél. : 31.23.71.55.**

Vds jx MD jap. et franç. de 200 F à 300 F Toejam Spider, St. of Rage, etc... sur NES 90. **Vincent BONHOMME, 41800 La Gandonnerie Sougé. Tél. : 54.72.49.75.**

Vds jx MD de 100 F à 350 F + jx NES de 100 F à 250*F et jx GB de 50 F à 200 F. **Damir VERDIE, 3, av. de Clichy, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.87.68.77.**

Vds MD + 2 man. + 9 jx (Mercs, St.of Rage,...) px : 2 400 F à déb. **Romain DEJEAN, Chemin Vieinal, 31560 Cambiac par Caraman. Tél. : 61.83.97.60.**

Vds MD jap. + 2 man. : 1 290 F + 3 jx (Golden Axe 2, Mickey, St.of Rage, etc...). **Alexandre QUANG, 21, rue Paul Gauguin, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.04.28.25.**

Vds MD franç. ss gar. complète + adapt. jap. + 5 jx (Kid Chameleon, Sonic, etc...) 2 300 F à déb. Vds cart. sép. **Cyrill ARINO, La Gravier Tauriac, 33710 Bourg-sur-Girendé. Tél. : 57.68.30.15.**

Vds MD franç. + Sonic, Musha, G'n G, Altered B. + 2 man. + adapt. jap. **Pascal RICHARD, 38, rue des Treillageurs, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.49.30.53.**

Vds MD + 1 man. + 6 jx + arc.power Stick : 2 500 F. **Jérôme ACHARD, 5, rue de Pontaumont, 50500 Carentan. Tél. : 33.71.17.82.**

Vds sur MD Phantasy Star 3, Joe Madden 92. : 250 F. **Nicolaï FEUILLARD, 16, rue des Bourguignons, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.41.63.69.**

Vds MD + jx. **Olivier SIRE, 4, rue des Bouleaux, 31830 Plaisance du Touch. Tél. : 61.86.83.77.**

Vds MD + 5 ou 4 jx : 1 000 F à 2 000 F. Vds MS 2 + 3 jx : 400 F. **Julien RIDEAU, 24, av. Roger Salengro, 92290 Châtenay Malabry. Tél. : (16-1) 46.61.42.23.**

Vds jx sur MD, James Pond II : 290 F. Populous : 190 F. Ea Hockey : 290 F. Altered B. : 90 F. **Cyril BREGER, 3, rue Fernand Guillot, 72200 La Flèche. Tél. : 43.45.67.71.**

Vds jx MD 200 à 250 F World Cup, Italia 90. Ach. Thunder Force III. **Cyril PIERRE, 9, av. de l'Essonne, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.06.87.87.**

Vds jx sur MD : 290 F. pce (Walis I, III, YS III, Elviento, etc...) Vds Rushing bon état sur SFC. **Chao DAI, 29, av. de la République, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.37.21.64.**

Vds MD + 3 jx + 2 man. + adapt. jap. : 1 700 F. **Sébastien RES, 6, rés. Verrière, 91370 Amblainvillier.**

Vds 9 jx sur MD 150 F à 400 F. **Henry ASSOULINE, 2, allée des Noisetiers, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.92.42.63.**

Vds MD + Sonic + Flicky + Altered B. + Fatal Rewind + Decap : 1 600 F. **Julien VASSE, 9, allée des Roses, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.06.48.**

Vds sur Lyon jx MD (Monwalker, Ghouls'n Ghosts, Basketball, Cyberball, Strider...) **Sylvain PASQUET, 2, allée de Rouboisson, 69150 Décimes. Tél. : 72.02.09.20.**

Vds MD + 3 jx (Sonic, St.of Rage, Toejam) + 2 man. ss gar. : 1 100 F. à déb. **David GONDELAUD, 30, rte de Lyon le Stade, allée 9, 69250 Neuville-sur-Saône. Tél. : 78.98.26.51.**

Vds MD ss gar. + 4 jx : 1 500 F. à déb. **François AURAT, 37290 Yzeures-sur-Creuse. Tél. : 47.94.69.04.**

Vds jx pour MD de 250 F à 350 F. **Damien GOUTTEFARDE, 82, rue Saint Merry, 77300 Fontainebleau. Tél. : (16-1) 64.22.04.66.**

Vds MD franç. + 1 jeu : 700 F ou 3 jx et + pro.1 : 1 200 F. **David RESMOND, 13, citée Yves le Bourge, 22110 Rostrenen. Tél. : 96.29.11.79.**

Vds MD jap. + 2 man. + 3 jx (Shining Darkness) : 1 400 F ou éch. ctre GG + 3 jx. **Sylvain REBUT, 14, av. du Fief Monsieur, 85100 La Chaume. Tél. : 51.95.75.16.**

Vds MD franç. tbe ss gar. + 2 joys + 3 jx (St.of Rage, Mickey, Dark castle) : 1 250 F. **Stany BRAUN, 17, rue des Serres Fleury, 77410 Claye-Souilly. Tél. : (16-1) 60.26.80.66.**

Vds MD + 5 jx (Sonic + Mickey + Thunder Force 3) + GG + Altered B. : 3 100 F. **Willy SAULNIER, 12, rue Blaise Pascal, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (16-1) 30.33.21.20.**

Vds MD jap. tbe 2 man. + 3 jx : Ea Hockey, St.of Rage, Wonderboy 3 : 1 100 F. **Xavier TREVILLE, 3, rue de Lannion, 29200 Brest. Tél. : 98.47.45.47.**

Vds MD + 10 jx + arcade power Stick + adapt. Mastersystem + 1 jeu. **Mikhael ROUDOUKINE, 20, allée des Acacias, 78410 Aubergenville. Tél. : (16-1) 30.95.70.61.**

Vds MD jap. + 2 man. + 5 jx (Sonic, Immortal...) : 2 100 F. ou éch. ctre Super NES + jx. **Franck GUERMONT, 29 bis, rue du Marais, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.42.29.34.**

Vds MD jap. + 4 jx (St.of Rage, Rolling Thunder...) : 1 900 F. **Samuel HENRY, 33, rue de l'Espérance, 08170 Haybes. Tél. : 24.41.11.89.**

Vds MD franç. + 4 jx + 2 man. : 1 350 F. **Gwenaël VENDANGE, 55e avenue, 932900 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 48.61.03.17.**

Vds Quackshot sur MD : 250 F. **Arnaud LAMARCHE, 34, rue Robert Piddat, 73200 Albertville. Tél. : 79.37.42.88.**

Vds 6 jx MD : TF3, Sonic, Mickey, Vermillion, Shining, J. Pond II. **NICOLAS, Place des Marchands Laboureurs, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.13.37.87.**

Vds jx : Gynoug, Atomic RK, Mercs, Insector X, Undeadline, GP Monaco : 200 F pce ou 900 F le tt. **Olivier PIVOT, 12, allée de la Désirée les Cyclades, 13009 Marseille. Tél. : 91.26.75.33.**

Vds jx MD : Sonic, Calibers : 150 F pce. Vds Bionic Commando sur NES. **Jean-Yves PIERRE, 2, rue Sadi Lecointe, 78140 Velizy. Tél. : (16-1) 34.65.07.61.**

Vds lot 7 jx MD : 1 500 F ou 300 F pce. **Eddie FELDER, 25, rue Circulaire, 78110 Le Vésinet. Tél. : (16-1) 39.76.31.79.**

Vds 6 jx MD (Mystic Def., Quackshot, Golden Axe 2, A. Storm, Moonwalker) : 200 à 300 F. **Domingos DA COSTA, 200, bd de Paris, 62600 Berck. Tél. : 21.84.41.02.**

Vds MD jap. + 2 man. + Thunder Force 3 : 700 F + Monaco GP sur GG : 150 F. **Xavier JEANBAPTISTE, 3, rue Victor-Hugo, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.90.90.17.**

Vds MD jap ss gar. + 2 joy + 6 jx. Vds Gameboy + transfo + 18 jx. **WILLIAM. Tél. : (16-1) 39.60.70.38.**

Vds jx MD franç. de 200 à 300 F. Mystic Defender, Gouls et Ghosts etc... **Arnaud COLIN, 2, place Louis Lebret, 69008 Lyon. Tél. : 78.58.72.41.**

Vds MD + jx Sonic, Valis 3, Shining In. ou éch. ctre SFC. Px à déb. sur Région Paris. uniq. **Jonathan CHAOUL, 49,rue Orfila, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.49.59.31.**

Vds MD + 2 jx Fatl Labirin et Altered B. ss gar. : 990 F. **Alexandre LUCIANI, 9, lot. les Figuiers, 83390 Cuers. Tél. : 94.48.69.88.**

Vds MD + 9 jx (Kid Chameleun, Immortal) + 2 man. : 2 600 F. ou éch. ctre Neo-Geo + jx. **Fabien LELARD, 91, av. Marceau, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.47.32.90.**

Vds jx MD Quackshot : 300 F. St.of Rage : 300 F. **Eric PERACHE, 19, rue Clément Michut, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.68.32.08.**

Vds MD neuve + 2 man. + 3 jx Spiderman, St.of Rage, Gouls'n Ghost : 1 500 F. **Guilhem CHARRETON, 3, rue Général Changarnier, 83000 Toulon. Tél. : 94.89.52.83.**

Vds MD + 1 jeu + man. + peritel + transfo, ss gar. : 700 F. **Jérôme KLEIN, 7, allée du Mont Cenis, 54280 Seichamps. Tél. : 83.33.10.44.**

Vds MD franç. tbe ss gar. + 2 man. + 3 jx (Sonic, Quackshot, Altered B.) : 1 300 F. **Nicolas COSSERON, 5, rue Jules Verne, 76620 Le Havre. Tél. : 35.47.85.29.**

Vds MD + 2 man. + Sonic + GP Monaco + Buster Boxing. Px : 1 900 F. Vds jx Nec : 100 F pce. **Marc BENITO, 903 A, chemin du Badaffière, 84700 Sorgues. Tél. : 90.83.40.48.**

Vds John Madden 92 (jamais servi) : 300 F ou éch. poss. **Lou CHASTAING, 115, rue de la République, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.78.85.91.**

Vds 688 Sub-Attack : 220 F. Revenge Shinobi : 200 F. Quackshot : 250 F. Ghostbuster : 120 F. **Didier REKKAL, 8, rue Cartier Bresson, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.45.71.89.**

Vds MD jap + 4 jx + man. px : 1 690 F ou éch. ctre SFC + 2 jx ou Neo-Geo + 1 jeu. **Marc THIBAULT, La Sauvagère, 253, bd Romain Rolland, 13010 Marseille. Tél. : 91.26.27.43.**

Vds MD + 2 man. + 10 jx (Mickey, Sonic, Tforce 3, St.of Rage) : 3 000 F. **Fabien MINOTTI, 10, rue Voltaire, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 39.90.48.38.**

Vds MD ss gar. + 2 man. + 4 jx Sonic, Quackshot... : 1 400 F. **Cédric POTIER, 21, rue Augustin Bacqua, 85430 Aubigny. Tél. : 51.98.09.96.**

Vds MD : 600 F + jx (Sonic, Out Run, Dick Tracy, Mickey, JBoxing) : 200 F pce ou le tt : 1 600 F. **Jean-Christophe DIOT, 14, rue Fresnel, 91530 Saint-Cheron. Tél. : (16-1) 64.56.34.23.**

Vds MD + Altered B. + Sonic + Revenge of Shinobi + St.of Rage : 1 350 F. **Pascal SCHNEIDER, 11, quai du Roethig, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.78.79.22.**

Vds jx MD SMGP, Mickey : 250 F pce ou 480 F les 2. Ea Hockey, John 92 : 300 F ou 550 F les 2. **Cyril PAUMELIN, 16, rue de la Varne, 03190 Estivareilles. Tél. : 70.06.01.96.**

Vds MD + 7 jx (Sonic, THF3, Pitfighter, Road Rasch, Atack Sub) + 2 pad (pro.2) px : 3 100 F. **Sébastien MEHL, 14, imp. des Maronniers, 57300 Mondelange.**

Vds MD ss gar. + 1 jeu (Altered B.) peu servi : 800 F. **Karim BIBI, 2, bd Dostoieysky, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.28.44.97.**

Vds 4 jx MD (Alien Storm, Golden Axe II, Kid cameleon...) de 250 F à 350 F ou 700 F les 2. **Stany BRAUN, 17, rue des Serres Fleury, 77410 Claye-Souilly. Tél. : 60.26.80.66.**

Vds MD jap. + 10 jx + 2 man. : 2 500 F ou éch. ctre Neo-Geo + 2 jx. **Florent PIRIAC, 7, bd Pablo Picasso, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.98.32.09.**

Vds MD + 2 man. + 16 jx Toki, PS3, Wonder 5, Thunder Force3 : 4 500 F ou vte sép. **Sébastien CALAFATO, 4,rue Jean Poncelet, 21000 Dijon. Tél. : 80.74.17.64.**

Vds MD + pro.1 + modification 50Hz/60Hz px : 900 F. **Michael CARUCE, 9, rue Lefebvre, 91390 Grigny. Tél. : (16-1) 69.25.90.81.**

Vds MD franç. + adapt. jap. + 2 man. + 7 jx (Thunder Force3, Quackshot, Shadow Dancer, Street Smart...) **Stéphane LE BOUDER, 77, chemin des Bretoux, 95320 Saint-Leu-la-Forêt. Tél. : (16-1) 39.60.02.03.**

ShootAgain

145 rue de flandre, 75019 PARIS. M° Crimée, ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H00. NOUVEAUX TELEPHONES :
SHOOT AGAIN SPECIAL SEGA (16-1)40.34.36.26
SHOOT AGAIN SPECIAL SUPER FAMICOM (16-1)40.38.02.38

LES NEWS DISPONIBLES, LES PREVIEWS, LA LISTE DES JEUX DU CLUB D'ECHANGE !!!
Retrouvez vos rubriques préférées, consultez les jeux d'occasions, la promo du mois. Gagnez bientôt une Super Famicom et des dizaines de cartouches !!!
DES MILLIERS DE PIN'S SHOOT AGAIN A GAGNER.

36-15 SHOOT AGAIN

ECHANGEZ VOS CARTOUCHES. DECOUVREZ **DES CENTAINES** D'AUTRES JEUX.

ShootAgain LE PLUS GRAND CLUB D'ECHANGE DE FRANCE

Plus de 500 cartouches en stock, des jeux de qualité en trés bon état, un service VPC rapide et simple.

LES TARIFS

GAME BOY
1 JEU CONTRE 1 : 50 F PAR JEU
SUPER FAMICOM
1 JEU CONTRE 1 : 150 F PAR JEU
MEGADRIVE
1 JEU CONTRE 1 : 100 F PAR JEU
MASTER SYSTEM
1 JEU CONTRE 1 : 75 F PAR JEU
CORE GRAFX
1 JEU CONTRE 1 : 80 F PAR JEU

2 JEUX CONTRE 1 GRATUIT !!!

Bon à découper puis à retourner rempli avec vos jeux à : "Le plus grand club d'échange de France" SHOOT AGAIN, 145 rue de flandre 75019 Paris.

❑ Jenvoie 1 jeux contre 1 en réglant la somme correspondant à ma console + 30 frs de port
❑ Je donne 2 jeux contre 1 et bénéficie de la GRATUITE des frais de retour en cas d'acceptation.

Je donne : .....
Je désire : 1er.....
2ème.....
3ème.....

C + 13

Je possède : ❑Une Megadrive japonaise, ❑Une Megadrive française, ❑Une Super Famicom japonaise, ❑Un Gameboy, ❑Une Master System, ❑Une Core Grafx, ❑Autre.

Je paie : ❑ Au facteur, ❑ Par chèque ci-joint, ❑ Par mandat lettre.

Nom : .....
Prénom : .....
Code postal : .....
Ville : .....
Adresse : .....
.....
.....
Tél : ..... **Date :** .....

Shoot Again, Nec, Sega, Nintendo, Amstrad, SNK sont des marques déposées. Sonic est un personnage déposé. Megadrive, Gamegear, Super Famicom, Neo Geo, Cofegrafx, Super Grafx, PC Engine GT sont des produits déposés. Liste non représentative. Photos non contractuelles. *Shoot Again se réserve le droit de modifier ses prix sans préavis. Offre dans la limite des stocks disponibles.

petites annonces

Vds Phantasy Star 2 : 300 F. **Rémy TOCHE, Campagne Bourras, 04120 La Palud-sur-Vernon. Tél. : 92.77.33.54.**

Vds Shining in the Darkness : 320 F. **Cédric ANEIN, 28, rue de la Poterie, 53000 Laval. Tél. : 43.53.58.03.**

Vds MD ou arcade power Stick ou 7 jx (bon état) px à déb. **Jérôme SOMMET, 25, rue de l'Effort, 69007 Lyon. Tél. : 78.69.35.80.**

Vds jx MD : Sh Dancer, F1 Circus, M.Defender, B.Squadron, D.Attack, Gynoug, Fantasia : 200 à 250 F. **Stéphane MEME, 2, rue Georges Mouret, 37300 Joue-les-Tours. Tél. : 47.53.58.29.**

Vds jx MD : Sonic, Mickey, Wonder boy 3, tbe ss gar. : 250 F pce. **Vincent HALUSKA, rue de la Bergerie, 14740 Bretteville l'Orgueilleuse. Tél. : 31.80.73.12.**

Vds MD + 10 jx + MS + 7 jx + CPC 464 + 8 jx : 2 290 F. **Alban DE MEDEIROS, 38, av. Parmentier, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.00.35.97.**

Vds MD franç. + 5 jx (TF3, St.of Rage...) + 3 joys (pro.1) + Game Ad, ss gar. : 2 000 F. **Franck THERET, 10, Sigogne, 41370 Marchenoir. Tél. : 54.72.39.42.**

Vds MD franç. + 5 jx (Sonic, St.of Rage, Donald...) + 2 joy (1 avec auto) ss gar. : 1 800 F. **Romain BARBAROUX, St Anne du Castelet, 83330 Chemin Royal. Tél. : 94.32.62.69.**

Vds jx MD de 150 à 250 F ou éch. 2 jx MD ctre 1 jeu SFC franç. **Stéphane SALLET, 3, rue des Pivoines, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.58.32.26.**

Vds MD jap. + jx (Quackshot, Strider, John Madden, American Foot) **Martine GRANGE, 2, allée Juliette Drouet, 31320 Castanet Tolosan. Tél. : 61.75.87.58.**

Vds Jordan VS Bird sur MD. **David NOBLINS, 11, rte de Saint-Brice, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.64.06.20.**

Vds jx MD : 300 F pce. Golden Axe I et II. **Fabrice ROSITO. Tél. : 76.40.18.66.**

Vds MD neuve + 3 jx + 2 man. : 1 600 F. **Olivier LARCHER, 43, rue de Benting, 57320 Bouzonville. Tél. : 87.78.40.47.**

Vds MD franç. + 3 man. + 1 autofire. tbe + 9 jx : Lakers, Gynough, Ea Hockey. **Fabrice COLOMES, 8, rue M. Berthelot, 64000 Pau. Tél. : 59.84.29.71.**

Vds MD franç. (accept. jx jap.) + 7 jx : 2 800 F ou vds jx de 250 F à 350 F. Mickey, Alien, Strider-...**David ESPANOL, 52, rue Roger Salengro, 77124 Crecy-les-Meaux. Tél. : (16-1) 60.25.35.80.**

Vds jx MD : 300 F Sonic, St.of Rage, Robocod, Mickey, Mercs... **Renaud BOUET, Villa la Roseraie, 2, rue des Terebinthes, 34080 Montpellier. Tél. : 67.75.28.58.**

Vds MD + Sonic + Gynoug + Stick : 1 500 F. **Gauthier PEEL, 212, bd Chave, 13005 Marseille. Tél. : 91.42.13.44.**

Vds MD franç. + 7 jx (Aleste, Rings, Kid Chameleon) + cadeau SMS + 2 jx : tbe : 3 000 F. **Ludovic KOSIOR, 69, rue des Jardins, 59180 Cappelle-la-Grande. Tél. : 28.64.27.91.**

Vds MD ss gar. nbx jx : Mickey, Road Rash, Sonic, St.of Rage.... **Laurent LEGENDRE, 6, place Drouet d'Erlon, 51100 Reims. Tél. : 26.40.44.41.**

Vds 1.D + 14 jx Out Run, Ghouls'n Ghosts etc... + Adapt. pour jx M.S + 2 man. **Grégory NOGUERA, 38, rue Jean Moulin, 95140 Garges-les-Gonesses. Tél. : (16-1) 39.93.11.31.**

Vds MD + 6 jx (Toejam and Earl, Gynoug, Shinoby, etc...) : 1 700 F. **Frédéric NUMA, 6, av. Emile Zola, 94100 St-Maur. Tél. : (16-1) 48.89.93.16.**

Vds jx sur MD franç. (Strider, Mickey, Quackshot) de 270 F à 340 F. pce **Benoît LASTISNERES, 10, imp. des Mimosas, 65000 Tarbes. Tél. : 62.36.49.48.**

Vds jx sur MD : Altered B. : 150 F. Golden axe, Joe Montana et Alex Kidd : 250 F pce. **Pascal POLTE. Tél. : 86.68.10.05.**

Vds MD jap. + 2 jx : 1 200 F + Gameboy + 3 jx (Gargoyl's, Hyper Load Runner, Tetris) : 700 F.**Laurent PELLE, Les Moisserons, 13380 Plan de Cuques. Tél. : 91.07.11.74.**

Vds MD + 6 jx tbe : 4 500 F. **Vincent POINTEL, 22, rue Claude Frager, 77450 Esbly. Tél. : (16-1) 64.63.15.90.**

Vds MD + 4jx (Mickey, St.of Rage, Italia go, Altered B.) : 1 500 F. à déb. **Jean-François TIMONER, 24, av. Jean-Jaurès, 26200 Montelimar. Tél. : 75.01.64.82.**

Vds MD + 1 joy neuf (SLW + auto) + 6 jx Super Monaco, Mickey, Alien...) Tbe : 2 100 F. **Vincent RECOULES, lot. Les Bouleaux Firmi, 12300 Decazeville. Tél. : 65.63.48.84.**

NES

Vds NES + 10 jx + pist. + NES Advantage, le tt : 550 F. Vds Sega MS : 100 F. TBE. **François DURUY, 2, allée François 1er, 78600 Mesnil-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.12.00.72.**

Vds NES + 2 joys + 8 jx + pist. : 1 300 F. **Yoan PAULVE. Tél. : 90.72.82.91.**

Vds NES + 6 jx + joys Nes Advantage : 1 500 F. (TMHT, SMB1, SMB3, Rad Racer, etc...). **Sébastien PERONNIN, 19, allée Mariane, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.69.82.80.**

Vds NES + 6 jx : 990 F ou vds sép. : 150 F le jeu. **Florent BEAUDEAU, 8,, rue des Hospitaliers, 86130 St George les Bx. Tél. : 49.52.51.45.**

Vds NES + 2 man. + 5 jx (Megaman 2, Turtles, Bayou Billy, Track and Field 2) : 1 350 F. **Florent MECHAIN, 23, place des Chardonneret, 91540 Mennecy. Tél. : (16-1) 64.99.62.49.**

Vds NES + 3 jx : Tortues, Dble Dragon, Mario 2. le tt : 1 000 F à déb. **Guillaume GARZINO, 81, rue des Magniolas, 13300 Salon. Tél. : 90.53.33.70.**

Vds NES + 2 man. + pist. + 7 jx : Batman, Mario 1, Bubble, Reslue Rangers, Goal... : 1 500 F. **Stéphane SEMPERE, 47, rue d'Erevan, 92130 Issy-les-Mlx. Tél. : (16-1) 46.38.17.71.**

Vds jx Nes de 100 à 250 F. Lifeforce, Faxanadu, Mario 1-2-3, Paperoy, Pinbot, etc... **Laurent ou Julien ZACHOIAN, 2, rue des Notiles, 69003 Lyon. Tél. : 72.33.88.71.**

Vds NES tbe + 2 man. infrarouge + 16 jx. : 3 500 F. **Bertrand AUGE, 130, bd Exelmans, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 46.51.70.86.**

Vds NES + 6 jx (Bugs Bunny, DD, SMB1, Duck Hunt...) + pist. Px : 2 000 F. **Gwendal GUEGNIAUD, 2, rue des Erables, 10190 Neuville sur Vannes. Tél. : 25.40.45.62.**

Vds NES + 2 man. + 5 jx + revues : 1 500 F. **Michel BISMAN, 12, rue Jules Valles, 59300 Aulnoy. Tél. : 27.29.46.65. après 20 h.**

Vds NES (Action Set) + 6 jx (Simpsons, DD1, Kabuki...) vte sép. poss. : 1 600 F. **Frédéric SAUTRON, Les Boulins, 18, rue Haute Rive, 10160 Aix-en-Othe. Tél. : 25.70.14.97.**

Vds Dragonball, Airwolf : 250 F pce ou éch. ctre Gameboy + Gamelink si poss. Tetris. **Francis LE VICAIRE, 3, rue Henri Thiriet, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.56.99.**

Vds NES + 6 jx + 2 man. + 1 zapper : 2 000 F. + 1 jeu gratuit. **Jean Baptiste CRESPO, 3, chemin de la Liberté, 77930 Chailly en Bière. Tél. : (16-1) 60.66.22.70.**

Vds NES + 6 jx (DD2, Megaman, etc...) : 2 000 F. **Alexandre CRIADO, Les Jardins de Toulon, av., des Lilas Prolongée, 63200 Rion. Tél. : 73.38.96.32. après 17 h.**

Vds NES + 7 jx : 1 490 F ou sép. Ech. ctre gamegear + jx. **Pierre Olivier AMIS, 3, av., de Tahiti, 44300 Nantes. Tél. : 40.59.16.93.**

Vds NES + 86 jx + 2 man. + pist. (DD2, Robocop + Mario 1,2,3...) le tt : 2 000 F. Bon état (jx Jap.) **Stéphane MOULIN, 183, rés. du Lac, 94470 Boissy-st-Léger. Tél. : (16-1) 45.95.28.83.**

Vds NES + pist. + Robot + 2 man. + Nes Advant. + 8 jx (SM3, A Boy and His B., Ninja...) : 2 200 F. **Thomas BOUAZIZ, rés. de Gramont, 13, rue de la Closerie, 78240 Chambourcy. Tél. : (16-1) 39.79.95.23.**

Vds jx NES : Double Dragon 2, G. Host Boster 2, Gremlin 2, Simpsons. Px : 250 F. **Christophe PONSEEL, 160, rue de Dunkerque, 62500 Saint Omer. Tél. : 21.38.09.43.**

Vds NES tbe : 550 F et SMB1 à 150 F. **Franck RIBOULET, 10, chemin du Loup Limas, 69400 Villefranche-sur-Saone. Tél. : 74.62.20.99.**

Vds NES + Action Set (Mario, Duck Hunt. + 2 man. + pist.) : 450 F. Vds Nes Advantage : 250 F. **Nicolas MESSINESE, 2, allée de Fontainebleau, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.57.15.**

Vds NES + pist. + 11 jx : 2 000 F ou éch. ctre Super Nes + 1 jeu (TMNT, Mario 4, Jerry Boy). **Charles PARSY, 8, rue du Carrillon, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.05.59.76.**

Vds NES + 2 man. + 3 jx (Stealth, World Cup, DD2) W.C. et DD2 : not. px à déb. 900 F. **Stéphane DUJEAN, 9, rue du Four, 77400 Bailly Romainvilliers. Tél. : (16-1) 60.25.07.94.**

Vds NES + pist. + 2 man. + 10 jx : 2 300 F. **Julien BEAUGAD, 77, rue du Général de Gaulle, 95320 Saint-Leu la Forêt. Tél. : (16-1) 39.60.82.56.**

Vds NES + 3 man. + 6 jx (Robocop 1, Dble Dragon 2, Dble Drible...) : 1 800 F. **Aurélien HEROGUELLE, 45, rue Thiers, 59350 St André à Lille. Tél. : 20.51.40.82.**

Vds Dragon, Ninja 270 F et nbx magazines. **Arnaud LECLER, 6, rue de Normandie, 53940 Ahvillé. Tél. : 43.68.91.74.**

Vds jx sur NES : 150 F (Ikari Warrior, Metroïd, Castlevania, Ghosth'Ghoblins, etc...) **Sylvain WILLI, 71, rue de l'Aulnaie, 95450 Vigny. Tél. : (16-1) 34.75.47.99.**

Vds NES 600 F + 5 jx : Turtles, Les Chevaliers du Zodiaque, Turbos Racing, Battle of Olympus... **Romain TREMONT, 8, rue de Rushmoor, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.49.34.**

Vds jx NES de 250 à 360 F. **David CLEMENT, 19, rue Denis Diderot, 45800 St Jean de Braye. Tél. : 38.83.53.72. de 17 à 20 h.**

Vds NES + pist. + 2 jx : 450 F. Vds SMB 3, Mega 2 px 190 F. Castel 2, Rush Att : 160 F. **Mathias MILLIARD, 4, rue Paul Langevin, 94120 Fontenay sous Bois. Tél. : (16-1) 48.77.03.09.**

Vds jx NES : Castlevania, Trojan, Wizards and Warrior : 150 F. Vds jx Gameboy : Ninja, Gremlin. **Ludovic DALIBOT, 8, rue Saint Vincent, 33850 Leognan. Tél. : 56.64.13.65.**

Vds NES + zap + 2 man. + 5 jx px à déb. ou éch. ctre Super Nintendo. **Zoran AKSENTIJEVIC. Tél. : (16-1) 43.41.22.63.**

Vds NES + 2 man. + zapper + 7 jx (Zelda 1 + Track et Field 2 etc...) : 1 800 F. **Arnaud LIENHART, 1, rue Breitenweg, 67120 Ernolsheim sur Bruche. Tél. : 88.96.18.27.**

Vds NES + 4 jx : Bugo Cummy, Tic et Tac, Megaman 2, TMHT. Px : 1 500 F. **Jean Baptiste CHAMPION, 36, Grande Rue, 25160 Malbuisson. Tél. : 81.69.38.96.**

Vds NES + 10 jx Bad Dudes, D.Dragon 2, WWF, M.Bros 1, M.Man 1, Rollergames, G2, DL + 2 man. : 2 000 F. **Julien GODART, 49, rue de la République, 42000 St Etienne. Tél. : 77.25.68.96.**

Vds NES 500 F + 6 jx : 1 450 F. Mario, Puck Hunt. **Stéphane ROS, 5, rue François Rabelais, 84000 Avignon. Tél. : 90.89.54.57.**

Vds NES + Tortues + Tetris px : 450 F. Bon état. **Fabien CHICHA, 76, rue de Sucy, 94430 Chennevières sur Marne. Tél. : (16-1) 45.94.13.08.**

Vds NES + NES Advantage + 4 jx : 1 000 F. **Charles LETOUZEY, 3, allée Victor Basch, 94170 Le Perreux. Tél. : (16-1) 48.72.60.10. après 17 h.**

Vds 3 jx NES (Black Manta, Bionic Commando, Cobra Triangle) : 200 F pce ou 500 F le tt. **Julien PLE, 2, rue du Bassilic, 84000 Avignon. Tél. : 90.89.13.70.**

Vds jx NES : 200 F. Mario 2 et 3, Gremlins 2, Mega Man 2, Link, Batman, Piscou... + 25 F port. **Lee SESANNE, 5, av. Théophile Delorme, 84130 Le Pontet. Tél. : 90.31.95.78.**

Vds NES très peu servi + 1 jeu + 2 man. + câble : 700 F. à déb. **catherine BRANGER, Les Courauds, 44690 Maisdon-sur-Sèvre. Tél. : 93.99.35.59.**

Vds NES (ss gar.) + 7 jx : Punch Out, Madowgat, Tetris... + NES Advantage. : 1 400 F. **Arnaud RUPERT, 12, rue Langevin, 26200 Montelimar. Tél. : 75.01.90.06.**

Vds NES + 14 jx (Tic et Tac, Maniac, Mansion, etc...) : 3 000 F. **Nicolas BESSE, 5, rue des Pervanches, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.95.41.16.**

Vds NES + 5 jx : Goal, Tortues, Blade of Steel, Gradius, Megaman 2. **Florentin BONALDI, 14, rue Esther Cuvier, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 43.62.89.42.**

Vds NES + 8 jx (Mario 3, Zelda 2...) Px : 1 800 F. **Alexandre BOUSQUENAUD, 115, chemin de la Croix Blanche, 42170 St Just St Rambert. Tél. : 77.52.30.32.**

Vds NES compl. + 6 jx (SM1 Top Gun 2...) Px : 1 400 F. **Yoan MERIAS, 6, rue aux Herbes, 08600 Givet. Tél. : 24.42.77.06.**

Vds NES tbe + 2 man. + 6 jx : 1 600 F + 30 pins gratuit. **Guillaume LE GOUIC, 3, rue Champlain, 56270 Couregant. Tél. : 97.82.96.38.**

Vds NES + 1 jeu Tic et Tac : 490 F. **Vincent JOLY, 4, place Jean Moulin, 38000 Grenoble. Tél. : 76.42.77.60.**

Vds NES Mario 3, Tortues, Chevaliers, WWF. : 1 000 F. **Geoffroy MARCHAL, 1, rue Lazare Carnot, 77340 Pantautl Lombautl. Tél. : (16-1) 64.40.67.44.**

Vds NES + 2 man. + joys + 12 jx (The Simpson, Gremlins 2, etc...) : 2 500 F. **Benjamin VERMEIL, 17, rue Georges Bouzerait, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.55.05.15.**

Vds sur NES nbx jx de 200 à 250 F. **Lionel BORG, Hameau Miquelas, 82170 Fabas. Tél. : 63.64.16.96.**

Vds NES + 5 jx : SMB1, Goal, Turbo Racing, Metal Gear, Dble Drible. **Philippe ANNI, 3, rés. des Acacias, 95340 Bernes-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.70.98.44.**

Vds NES + 7 jx + Nes Advantage : 1 720 F ou sép. ou éch. le tt ctre Super NES + 3 jx. **Richard PRAT, av. du Parc Lassalle, 44500 La Baule. Tél. : 40.61.83.65.**

Vds NES + 3 jx. **Damien PUAUD, 8, lot. des Ménicles Treize Vents, 85590 Epesse. Tél. : 51.65.35.99.**

Vds NES + 2man. + Zapper + 13 jx (Mario 1 et 2, Megaman 2, Dble Dragon 2...) Px : 2 000 F. **Patrick SANTORO, 24, rue Jean Lurçat, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.77.68.24.**

Vds Megaman 1 sur NES à 200 F. Ach jx Super NES : 200 à 300 F. F-Zéro, Zelda III etc... **Adel GHENJI, 20, rue Lafayette, 59100 Roubaix. Tél. : 20.73.60.58.**

Vds NES tbe + 5 jx + revues : 1 100 F si poss. Marseille. **Laurent AZZOPARDI, 18, allée des Moissons, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.89.40.74. après 17 h.**

Vds NES (1 an) + 1 jeu : 450 F. Vds Dragon II : 250 F. Gremlins II : 250 F ou 400 F les deux. **Vincent MAROT, 38, René Pellerin, 10160 Aix-en-Othe. Tél. : 25.46.65.96.**

Vds NES + 6 jx (SMB3, DD2, Probo, Castel, Dtales, Volley) : 790 F. **Aymeric PENTECOUTEAU, 39, rue Louis Pasteur, 29200 Brest. Tél. : 98.43.29.94.**

Vds NES + SMB3, 2 man. (ss gar.) tbe : 600 F à déb. **Antoine LARCHEZ, 12 bis, rue Borgnis-Desbordes, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 30.21.22.06.**

Vds NES tbe + 5 jx + NES Advantage + zapper : 900 F à déb. Ach. SFC à px rais. **Morgan PROSNIER, 7, rue du 11 Novembre, 95110 Sannois.**

Vds NES (neuve) : 300 F. Vds jx : SMB2 à 200 F. Zelda 1 : 150 F. Zelda 2 : 200 F. Vds sur MD : Shadow B. :300 F. **Arthur BROC, 32, rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.34.99.03.**

Vds NES + Powerglove + 4 jx : Top Gun, Zelda II, Wrestlemania, Super Mario II : 850 F. **Jean-Louis LEBAS, 1, rue de Broglie, 93110 Rosny sous Bois. Tél. : (16-1) 48.54.97.02.**

Vds NES + 2 man. + pist + 2 jx : 750 F. **David PENEAU, rue des Mortaires, 85600 St hilaire de Loulay. Tél. : 51.06.37.30**

Vds NES + 23 jx + NES Advantage + pist. Val. : 10 000 F px : 6 000 F. **Michaël LE CADRE, 22, rue waldek Rousseau, 94400 Vitry sur Seine. Tél. : (16-1) 46.81.66.35**

Vds NES + 10 jx + 2 man. + zapper (Zelda 1 et 2, SMB 1 et 3 etc) :2 500 F. **Matthieu BOSSAVIT, 15, rue des Cordonniers, 95570 Bouffemont. Tél. : (16-1) 39.91.66.75.**

Vds jx NES : Ice hockey 160 F; Cobra triangle 180 F; Exitebike 150 F. **Vincent LEDUC, 73, rue Eugène Martin, 94120 Fontenay sous Bois. Tél. : (16-1) 48.77.01.00**

Vds NES + pist + 11 jx (Super Mario 3, Heavy barrle, etc) 2000 F. **Alexandre DUBUS, 3, chemin du Port aux Sablons 91280 St pierre du Perray. Tél. : (16-1) 60.75.39.07**

Vds 9 jx sur nes + nes advantage 250 à 350 F ou le tt 3 000 F à déb. **David MOREL, chemin des rosiers la prade, 33650 Saint Médard d'Eyrans. Tél. : 56.20.22.72**

Vds nes + nes advantage + SMB1 + Duck Hunt + Dragon Ball + Ghostbusters 2. **Antoine ROUSSET, Pharmacie, 15190 Marcenat Tél. : 72.78.81.15**

Vds nes tbe + 7 jx SMB1-2 Duck Hunt + pist. val 3 120 F px 1 890 F. **Lucas LESZCZYNSKI, 33 bis, rue Bezout 75014 Paris. Tél. : (16-1) :43.21.40.77**

Vds nes + 4 jx SMB3, Jackie Chan, Duck Tales, Tetris) + 2 man. val. : 2 000 F px :1 200 F. **Mathieu MONNER, 6, clos des Vignes, 27720 Dangu. Tél. : 32.27.01.11. ap. 18 h.**

Vds NES + zap + 1 jeu (1 an) : 700 F. Mario 3, Batman, Megaman 2 : 250 F. Simon, Solomon, Gunsm, Mr2 : 220 F. **Lionel PETITJEAN, 13, chemin des Perrières, 44700 Orvault. Tél. : 40.94.79.40.**

Vds jx NES : Zelda 1 : 100 F, Bayou Billy : 200 F, Snakeratln'Roll : 200 F. Tbe. **Frédéric MICHEL, 22, rue du Petit Bois, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.38.63.11.**

Vds NES + 4 jx Mario Bros, Gremlins 2, Top Gun, Zelda 1. Etat neuf px intér. **Jonathan BRUNET, 4 bis, Parc de Noailles, 78100 St Germain en Laye. Tél. : (16-1) 34.51.77.74.**

Vds NES + 5 jx ou éch. ctre Gameboy + 3 jx. Px à déb. **Benjamin BERTRAND, 4, chemin du Pont Cournanel, 11300 Linoux. Tél. : 68.31.61.97.**

Vds NES + man. + 1 jeu : 500 F + acces. + nbx jx. **Geoffrey DIOUX, 44, rue Lavoisier, 77000 Melun. Tél. : (16-1) 64.52.93.86.**

Vds NES + phaser + Robot + 5 jx : 1 500 F. à déb. **FDavid FROT, Ruelle Bonnet, 77850 Hericy. Tél. : (16-1) 64.23.62.61.**

Vds 5 jx NES (Castelvania, Tortue, Megaman, Super Volley Ball) : 230 à 250 F. **Grégory TOHIC, 32 bis, av. des Yvris, 93160 Noisy le Grand. Tél. : (16-1) 43.04.70.89. après 18 h.**

Vds 8 jx NES tbe, bts, not. : 250 à 330 F. Vds NES 2 man. : 350 F ou le tt à 2 500 F. **Belkacem HAMOUD, 16, rue voltaire, 92500 Rueil Malmaison. Tél. : (16-1) 47.32.34.66.**

Vds NES + 15 jx : Zelda 1 et 2 px : 1 800 F. **Dominique DECHAUT, 16, rue de St Paul, 60155 Rainvillers. Tél. : (16-1) 44.47.65.62. après 17 h.**

Vds NES + 20 jx px : 2 000 F. (Bayou Billy, Picsou, Métroïd, Gremlins 2, DD2, Snake). **Yann CEARY, 7, av. du Val St André, 13100 Aix. Tél. : 42.38.03.72.**

Vds NES TBE + 3 man. + 5 jx (Mario 3) : 1 650 F. **Pierre SCHAFFNER. Tél. : 93.09.04.62.**

Vds sur NES Batman, Megaman II : 350 F. Poss. vte sép. **Gabriel DOZ, 11 bis, rue Le Primatice, 77300 Fontainebleau. Tél. : (16-1) 64.22.75.31.**

Vds jx NES : 250 F, Mario 2, WWF, Top Gun, Tortues, ou NES + 1 jeu : 500 F. **Pascal HERBAUX, 142, rue du Général de Gaulle, 77235 Dammartin en Goële. Tél. : 60.03.11.45.**

Vds NES + 4 jx (Skates or Die, Probotector, Dble Dragon, Super Mario 3) : 900 F. **David MIRANDA , 28,rue de Larchant, 77140 Saint Pierre les Nemours. Tél. : (16-1) 64.29.17.93.**

Vds NES + 2 man. + 213 jx : 5 000 F. **Rodolphe DE LABOULAYE, 12, allée des Cédres, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.42.71.**

Vds sur NES 200 F (TMHT, Tetris, Rushn'Attack, Rescue, Track and Field II. Dble Dribble. **Peter BRITNEFF, La Ferme du Temple, Bat. K1, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.06.33.18.**

Vds K7 ou éch : Life Force, Rush'n Attack, SMB2, Bionic Commando, Top Gun... 180 F. **Ludovic FERRET, 42,rue de l'Alma, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.33.41.33.**

Vds jx NES : Rad Gravity, TMHT, Zelda 2, Punch Out, Castelvania 2, Dragon Ball etc... 250 F. pce. **Arnaud JEGOU, 12, rue Salle du Bois,27400 Louviers. Tél. : 32.40.43.92.**

Vds NES + 2 jx (THMT + Battle of Olympus). Px : 600 F. **Alexandre VIANNEY, 6,rue d'Arras, 62128 Croisilles. Tél. : 21.07.26.85.**

Vds NES + 5 jx : 1 300 F TBE. **Erwan NOGUES, 47 bis, rue des Renardières, 44100 Nantes. Tél. : 40.58.57.33.**

Vds NES + 1 jeu : 350 F. Vds pist. : 110 F. **Xavier BLOUET, 10, allée Heurtebise, 89000 Auxerre. Tél. : 86.46.53.75.**

Vds NES + pist. + 2 man. + 6 jx (Mario 3, Zelda 2, Top Gun 2, Star Wars, DD2, Robocop) px : 1 500 F. **Michaël LACOPI, 41,rue Jean Josephine Peyri, 69120 Vaulx en Velin. Tél. : 78.80.27.71.**

Vds jx NES : 200 F pce ou 1 500 F les 9. **Florent GALICE, 26, rue Babuty, 74100 Ambilly. Tél. : 50.38.17.71.**

Vds NES + 16 jx (Mario 1, 2, 3; Dble Dragon 2, Zelda 1, Goal, Robocop, Tetris, Punch Out...) : 1 900 F. **François-Xavier BECKER, 200, rue de l'Etang, 91640 Bris. Tél. : (16-1) 64.90.75.52.**

Vds NES + 2 man. + 8 jx (Dble Dragon 2, Isolated Warrior, Gauntlet 2...) 900 F. TBE. **Juan Antonio DIAZ, 16, rue du 11 Novembre, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.31.46.20.**

Vds NES (tbe) : 300 F + 13 jx (px intér.) ou éch. ctre PC Engine GT + 1 ou 2 jx. **TAM CLOUTIER, 67, bd Ney, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.54.06.70.**

Vds jx Dragon Ball, Capitains Sky Hawk, Top Gun, Punch Out, Turtle de 200 à 300 F. **Aymeric MASSON, 100, av. de la République, 80300 Albert. Tél. : 22.75.34.04.**

Vds NES + 2 jx (Lolo et Bayou Billy) + 2 man. : 700 F. **Christophe RIVOALAN, 50, bd Rochebonne, 35400 Saint-Malo. Tél. : 99.56.79.67.**

Vds NES + 3 man. + Robot + 3 cas. px : 1 000 F. Vds SM2, 3, Megaman 1, 2 + nbx jx : 200 F pce. **Julien DECRUCK, Rés. Ste Jeanne, 15, av. des Buissons Ardents, 06150 Labocca. Tél. : 93.47.41.37. après 18 h.**

Vds NES + 2 man. Tbe + nbx jx. **Laurent ROUESNE, 6, allée des Orchidées, 44880 Sautron. Tél. : 40.94.73.72.**

Vds 2 jx : WWF, Punch Out et TMHT : 1 100 F ou + console : 1 500 F. **Rudy CARMEL, 1, rue de Reims, 68130 Altkirch. Tél. : 89.40.94.34.**

Vds NES + 11 jx (SMB2, 3, Gremlins 2, Batman...) + joy. Poss. vte sép. **Pierre SOULIER, 12, rue Benoît Frachon, 42500 Chambon Feugerolles. Tél. : 77.61.52.99.**

Vds 11 jx NES : 1 100 F. Gremlins2, World Cup, Dragon Ball, Faxanadu, Alphamission, Soccer, etc...**Benjamin VIALLE, 7,rue du Pré Fleuri, 60440 Chevreville. Tél. : (16-1) 44.88.05.41.**

Vds jx DD2, Probo, Word Cup, P. Out, Mario 3, Super Spike, Off Road (200 F sauf Mario 3 : 250 F). **Guillaume QUERE, 13 bis, rue de la Gare, 44220 Couëron. Tél. : 40.86.67.56.**

Vds NES + 2 joys + Mario 3 : 750 F. **Geoffrey BAUMONT, 21170 Samerey. Tél. : 80.39.11.51.**

Vds NES + 13 jx + NES Advantage + zapper. **Cyril SOARES, 9, villa des Noisetiers, 94420 Le Plessis Trévise.**

Vds 5 jx NES bon état de 200 à 300 F ou le tt : 1 200 F. **David MAUCOURT, 13, rue du 8 Mai 1945, 27530 Ezy sur Eure. Tél. : 37.64.66.52.**

Vds NES + 5 jx : SMB2 et 3, Zelda 3, Dragon Ball, Tortues. Btier de rang. : 1 250 F. **Thomas LUTTER, 7, av. Clémenceau, 67560 Rosheim. Tél. : 88.50.41.37.**

Vds NES + 2 man. + pist. + 9 jx Mario 1 et 3, Duck Hunt, Megamane 2, Probotector etc... 1 500 F. **Thomas FIGARD, 2, rue des Gravières, 54180 Heillecourt. Tél. : 83.53.38.17.**

Vds 8 jx Super Mario II, Simpsons, Dble Dragon II, Bionic Commando et Batman à 200 F pce. **Jean Claude PELLETIER, 5, rue Ernest Renan, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.23.86.**

Vds NES + 7 jx + 2 man. + 1 man. NES px max. 1 300 F. **Bernard PARRA, Le Clos de la Rose, 13013 Marseille. Tél. : 91.06.05.39.**

Vds NES (1 an) + 14 jx, val. : 7 690 F vendu moitié px. **Cédric MIQUELIS, 4, bd Sakakini, 13004 Marseille. Tél. : 91.86.38.30.**

Vds NES + 2 jx + NES Advant. SMB3 et Turtues. Px : 800 F. **Stéphane RAUSEO, 41, rue du Général de Gaulle, 68500 Guebwiller. Tél. : 89.76.42.25.**

Vds ou éch. Nes + 1 jeu + 2 man + zapper px : 600 F. **John ETTEDGUU, 53, rue Scheffer, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 47.27.35.27.**

Vds NES + pist. + 5 jx (SMB3, Megaman 2) : 2 000 F. à déb. Ech. poss. **Mehdi ZAIR, La Sapinière du Carrefour, 72450 Les Noës Lombron. Tél. : 43.76.60.88.**

Vds NES + pist. + 2 man. + 8 jx (SMB1, 3, Megaman 2, Tic et Tac, Simon Quest, Goal, etc...) 2 490 F. px à déb. **Xavier AYRIGNAC, 27, av. de St Laurent, 12130 St Geniez d'Olt. Tél. : 65.70.42.29.**

Vds NES + 7 jx et bte joys. : 1 600 F à déb. **Yann BIHEL, 25, rue Hélène Boucher, 50120 Hainneville. Tél. : 33.52.84.29.**

Vds NES + 26 jx : 3 000 F. TBE. **Fabien WAGNER, 34, le Clos de Mance, Gratentour. Tél. : 61.82.30.81. après 18 h.**

Vds NES + 12 jx + Rob + zapper + mags + KDO (orig.). Px : 3 000 F. **Mathieu ARMBRUSTER, 43, quai de Valmy, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.45.14.66.**

Vds sur NES SMB2 : 250 F. Link : 250 F. Tennis : 250 F. Ducktales : 250 F ou les 4 : 800 F. **Sabrina WATEL, La Renardière, 13170 Les Pennes Mirabeau. Tél. : 42.02.96.13.**

Vds Nes + Mario + Duck Hunt + 6 jx + pist. : 1 450 F. Vds MS + 4 jx : 500 F. Vds jx MD + 3 jx : 700 F. **Stéphane ROS, 5, rue François Rabelais, 84000 Avignon. Tél. : 90.89.54.57.**

Vds Nes + 1 jeu : 390 F. Nes Advantage : 250 F. Jx : 200 F (TMHT, Volley, Top Gun, Golf, Metal Gear). **Julien PERONNIER, av., ch. de Gaulle, 01400 Chatillon/Chalaronne. Tél. : 74.55.25.39.**

Vds Nes + 3 jx (Goal, Super Spike, Vbaul, Days of Thunder) : 900 F. **Pierre-Olivier SALLETTES, Le Manade, 9, rue Louise d'Arbaud, 34130 Mauguio. Tél. : 67.29.68.59.**

Vds jx Nes (bte et not.) + Fester's quest : 100 F. Shadowgate : 200 F. **Eva FLEURY, 43, rue Francis de Pressensé, 44600 St Nazaire. Tél. : 40.53.42.92.**

Vds jx Nes : Batman, Link 2, Faxanadu : 230 F. Wizzards and Warriors, Rad Gravity : 190 F. **David GONNEAU, 39, rue Grande, 36500 Buzançais. Tél. : 54.84.10.40.**

Vds NES + NES Advantage + 17 jx (2 Zelda ; 3 Mario ; TMHT ; Simpson ; Punch Out ; Gremlins 2 etc...) : 4 990 F. **Jean-Noël, Les Chandelles Borey, 70110 Villersexsel. Tél. : 84.78.73.63.**

Vds 10 jx NES (Batman, Robocop...) + NES + 1 man.. Vte sép. poss. **Cédric CHEREAU, 1, allée Tristan Bernard, 37100 Tours 02. Tél. : 47.41.61.52.**

Vds Nes + Zapper + 1 joys + 1 jx tbe (SMB1,2,3 etc...) : 2 800 F. **Virgile SCULTORE, 109, bd la Place, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.07.23.43.**

Vds NES + 6 jx : 1 500 F ou Nes + Dble Dragon II : 500 F ou vds jx : 200 F. **Dimitri ROUX, 5, allée J.Tati, 33310 Lormont. Tél. : 56.38.37.92.**

Vds NES + 2 man. + joys + 20 jx, px : 6 000 F. Vte sép. poss. **Renaud VIALE, Les Roches d'Or, Le Bréhant I, 13009 Marseille. Tél. : 91.26.75.57.**

Vds Nes + 2 jx (Mario 1 + Zelda 1) : 790 R. Donne trucs pour Zelda. **Thibault CARLINI, L'orme Vial, rte de Cuzieu, 42330 St Galmier. Tél. : 77.94.99.08.**

Vds 2 jx : Faxanadu : 150 F. Dble Dragon : 150 F. **Marc MALOT, 24, rue Guynemer, 38100 Grenoble. Tél. : 76.21.40.90.**

Vds NES + 4 jx (Tortues + Megaman 2 + Blues Hadow + Super Mario 3) + 2 man. + 1 Nes. Px : 800 F. **Xavier HELIX, 66, rue des Briqueteries, 45500 Gien. Tél. : 38.67.32.34.**

Vds NES + 15 jx (Megaman 3, Kabuki Snakke Revenge, Simpson) : 3 000 F. **Farid BELASRI, 4, les Châteaux Saint Sylvère, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.38.29.57.**

Vds Nes + 8 jx + 3 man : 700 F. Vds 2 jx SMS + pist. : 250 F. **Manuel RODRIGUEZ, 7, allée des Brandons, 77380 Combs la Ville. Tél. : (16-1) 64.88.42.22.**

Vds NES + 3 jx : 1 300 F. **Johan LEVY, 5, villa de Loraine, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.63.32.**

Vds Nes + 1 jeu + 2 man. : 350 F. **Axel GASQUET, Grand'Rue, 36400 St Chartier. Tél. : 54.31.07.36. après 19 h.**

Vds NES : 750 F + 2 jx (Dble Dragon, Captain Skyhawy). TBE. Ach. SFC. **Stéphane BATAILLE, 7, chemin de Fretay, La Folie Bessin, 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 64.46.91.07.**

Vds NES + pist. + 2 man. + 2 jx (Duck Hunt, Mario). **David DIAS, 15, passage Savary, 49000 Angers. Tél. : 41.60.96.92.**

Vds jeu Nes : Castelvania : 230 F. TBE. **Olivier CHAPERT, La Tramontane, rte de Banyuls, 66660 Port Vendres. Tél. : 68.82.26.49.**

Vds NES + 12 jx (Tetris, Castelvania, Mario 1 et 2, Zelda) : 3 500 F. **Julien BALTAHAZAR, 93, av. des Minimes, 31200 Toulouse. Tél. : 61.47.67.54.**

Vds 10 jx NES 150 F ou les 10 : 1 000 F. (Top Gun, Kidicarus, Rad Racer, Rygard, Wizard et Warriors, ect.. **Patrick BISCIONE, rue, des Thermes, 38580 Allevard. Tél. : 76.97.51.06. après 19 h.**

Vds NES + 10 jx + pist. + 1 man. : 1 750 F. **BENJAMIN, 38, rue de Longchamp, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.38.14.80.**

Vds NES + 9 jx (SMB2, Ice Hockey) : 2 000 F. Ech. ctre Amiga. **Cyril BOISSIERES, 32, allée des Alpilles, 31770 Colomiers. Tél. : 61.78.46.88.**

Vds NES + man. + 8 jx (Robocop, Batman, Bubble Bobble, etc...) **Tristan FRITSCH, 6, rue de l'Asile, 71100 Chalon-sous-Saone. Tél. : 85.93.24.66.**

Vds Tennis : 145 F. Fighting Golf : 195 F. Life Force : 195 F. Le tt : 475 F. **Pascal FIORINA, 29, rue de Quirole, 38170, Seyssinet-Pariset. Tél. : 76.48.90.10.**

Vds NES + 2 man. + secteur + peritel + 6 jx (Castelvania, Shadow gate) : 1 300 F. **Julien ROUX, quartier Fongaro, 26110 Nyons. Tél. : 75.26.32.15.**

Vds NES + 10 jx : 3 000 F. (Mario 3, Batman, Zelda II...) **Julien VIELLE, 21, rue des Magnolias, 62217 Trilloy. Tél. : 21.24.90.70.**

Vds jx NES : Stars Wars, SMB3, Probotector, World Cup, Link, Qantum Fighteur : 250 F. **Régis PONTFORT, 47, rue du 11 Novembre, 62260 Auchel. Tél. : 21.27.13.17.**

Vds Nes + pist. + robot + 8 jx (SMB2, Turtles + Top Gun + Donkey Kong 3) + NES Advantage : 2 000 F. **Frédéric HERMOSILLA, 32, rue des Postillons, 93200 St Denis. Tél. : (16-1) 48.21.91.74.**

Vds NES + 11 K7 (SM2 + Zelda etc...) + 2 btes + pist. : 3 200 F. **Christophe SOUVERAIN, 5, rue Pierre de Coubertin, 94510 La Queue en Brie. Tél. : (16-1) 45.94.72.60.**

Vds NES + 2 man. + Mario 3 : 500 F. **Franck FADLOUH, bd, Louis Braille, Les Chênes, 06300 Nice. Tél. : 93.26.20.10.**

Vds NES + 1 jeu (Super Mario 3) + pist. + 2 man. : 1 000 F. TBE. **Jean-Charles PICOUZA, 33, Coulandon, 61200 Argentan. Tél. : 33.67.44.02.**

Vds zapper NES : 130 F ou éch. ctre jx Game Boy sauf Mario et Tetris. **Julien BRUNEL, Lasserre, 32430 Ste Anne. Tél. : 62.06.99.25.**

Vds NES + 1 jeu au choix (TMHT1, Mario 3, Ducktales, Dble Dragon 2) : 500 F. Jx : 200 F. **Christophe PICQUENOT, 96, Grande Rue, 14430 Dozulé. Tél. : 31.79.21.46.**

Vds NES + zapper + 7 jx + 2 man. + Nes Advantage : 2 500 F. **Benoît COUPELLIER, 42, rue des Jauaux, 38320 Eybens. Tél. : 76.24.22.65.**

Vds NES + 4 jx (Turtles I, II, Jacky Chang's, World Cup : 1 400 F. **Thomas MANICAUT, 1, rue Victor Basch, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.14.98.61.**

Vds Nes + 6 jx : 1 500 F. Vds Link + 3 jx : 1 000 F. Vte sép. poss. **Chantal LEGUS, 2, place de la Mairie, 88700 Sainte Barbe. Tél. : 29.65.38.12.**

Vds NES + 5 jx SM1,2,3 + Megaman 1,2. : 1 300 F. Vds jx Nes : 250 F. **Franck LOTTIAUX, 44, rue Georges Clémence aux Bourghelles, 59830 Cysoing. Tél. : 20.84.68.01.**

Vds NES + 2 man. + 3 jx : Robocop, Turtles 1 et 2. Px : 1 200 F à déb. ou éch. ctre Nec CD Rom.

..Mégadrive ... Super Nintendo ... Master System ...
Néo Géo ... Game Boy ... Game Gear ... Lynx ... Nes ..

LE MOIS DE LA CONSOLE PORTABLE

GAME BOY + TETRIS 590 F	GAME GEAR + SONIC + ADAPTATEUR SECTEUR 990 F	LYNX + BATMAN 890 F

ET TOUS LES AUTRES TITRES FRANCAIS ET AMERICAINS SONT A 449 F

OCCASION - NEUF - REPRISE
La console de jeux... tout simplement !!!

..Mégadrive ... Super Nintendo ... Master System ...
Néo Géo ... Game Boy ... Game Gear ... Lynx ... Nes ..

TOUTE LA CONSOLE DE JEUX CHEZ VOUS EN 48 HEURES !!!

MEGADRIVE SEGA NINTENDO GAME BOY GAME GEAR LYNX NEO GEO

3615 CONSOLPLUS

on vend...du neuf, de l'occasion et on rachète

3615 CONSOL PLUS
Tel : (16) 92 02 06 04
La Console de Jeux... tout simplement !

ALPHA 2000

petites annonces

Frédéric DEROIN, 23, rue des Erables, 91220 Brétigny sur Orge. Tél. : (16-1) 60.84.19.08.

Vds jx NES, Power Blade, World Cup, Tennis, Metal Gear : 250 à 350 F. **Teddy TALUSSEL. Tél. : 90.91.15.96.**

Vds NES + 5 jx + NES Advantage : 1 500 F. **Matthias HERNANDEZ, Rue de Quercy, 47550 Boe. Tél. : 53.96.41.99.**

Vds NES + 5 jx (Mario 3, Batman, Dble Dragon, Kick Off, Blades of Steel) + Dble player. **Nicolas ALBERT, 58, rue du Petit Village, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.86.61.03.**

Vds Nes + zapper (2 jx) + robot (1 jeu) + man. Nes Advantage + 10 jx : 2 200 F. **Jean-Baptiste LE DALL, 32, rue George Sand, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.88.22.93.**

Vds nbx jx sur Nes (Mario 3, Zelda 2) : 150 à 300 F. **Stefan HUNAULT, 29, rue du Lac, 78480 Verneuil sur Seine. Tél. : (16-1) 39.71.01.05.**

Vds jx Nes Tortues : 150 F et Megaman 2 : 200 F. **Louis MICHAUX, 19, place Lisfranc, 59700 Marcq en Barœul. Tél. : 20.89.13.17.**

Vds Nes + pist. + man. advantage + 6 jx (SMB, Link) : 1 290 F vte sép. poss. **Nicolas DEHAYNIN, 45, rue du Mal. Leclerc, 59147 Gondecourt. Tél. : 20.32.62.67.**

Vds 6 jx Nes : 990 F. SMB 2 et 3, Duck Tales, Probotector, Robocop et Dble D.2. **Nicolas MOREL, 34, rue du 8 Mai, 63500 Issoire. Tél. : 73.89.29.75.**

Vds NES + pist. + 9 jx : Star Wars, SMB1,3, Zelda 1,2, DH Blue Shadow, Batman. Px : 3 000 F. **David NIDH, 51, rue Gambetta, 71000 Macon. Tél. : 85.39.32.84.**

Vds NES + pist. + 6 jx (Punch Out, Zelda 2...) : 1 250 F. TBE. **Christophe HUBERT, 366, av. de Fabron, Les Villas Monica, 06200 Nice. Tél. : 93.96.54.64.**

Vds NES : 350 F. Mario 1, Dunck Hunt : 300 F. Zapper : 75 F. Simpson : 300 F. Star Wars : 300 F. Gremlins : 280 F. **Benoît KLIMA, 133, rue du Rossignol, 59710 Merignies. Tél. : 20.59.58.52.**

Vds Nes : 300 F ou éch. ctre jx Baston, Dble Drible... **Christophe CHEVALY, 42, av. du Coteau Fleurie, 83320 La Californie Carqueirawne. Tél. : 94.57.36.07.**

Vds jx Nes : Mario 2, Megamane 2, DD2. Px : 200 F à 300 F. TBE. 1 joy : 100 F. Région centre si poss. **Julien CORNEAU, 18, rte du Mans, 37390 La Menbrolle sur Choisille. Tél. : 47.51.94.99.**

Vds jx sur Nes (Robocop, Dble Dragon, World Wrestling) : 200 F. **Pascal LAGARDE, 17, imp. des Brandes, 24430 Marsac sur l'Isle. Tél. : 53.04.16.44.**

Vds Super Nes + 2 jx : 1 350 F. GX400 + 2 jx : 500 F ou éch. ctre SFC. **Yannick VIALLON, 3, lot. les Demesses, 04290 Volonne. Tél. : 92.64.22.18.**

Vds Nes + 4 jx (SM3, Batman, THMT, Tetris) + man. infrarouge : 950 F ou vds sép. **Olivier FABRE, 19, chemin du Petron, 63430 Pont du Chateau. Tél. : 73.83.05.96.**

Vds Nes + pist. + 5 jx (Mario, Duck Hunt, Castelvania, Trojan, Kungfu) : 1 000 F. **Vincent GALLICE, 12, rue Pierre Barreau, 21200 Beaune. Tél. : 80.24.77.21.**

Vds Nes + Gameboy + MB Vertrex : 2 000 F. **Lionel FERRARA, 70, rue de la République, 69270 Couzon au Mont d'Or. Tél. : 78.22.79.82. après 19 h.**

Vds Nes + 2 man. + pist. + 7 jx (Puch Out, SMB1, Faxanadu, Duck Hunt, Hogan's Alley...) : 200 F à déb. **Mériadeg CARRE, 6, rue de St Malo, 35300 Fougère. Tél. : 99.99.81.62.**

Vds Nes + 5 jx bon état + not. : 1 900 F à déb. **David KUBACKI, 4, bd Cambronne, 60400 Noyon. Tél. : (16-1) 44.44.13.11.**

Vds Nes + bte orig. + 11 jx : 2 800 F. **Régis VOLOT, 1, rue des Peupliers, 94500 Champigny sur Marne. Tél. : (16-1) 47.06.61.11.**

Vds Nes + 2 man. + pro. + cart. (Mario 3). **François CARPENTIER, 48, rue de Molpas, 59710 Mérignies. Tél. : 20.61.41.01.**

Vds Nes + zapper + robot + 9 jx (SMB2, Zelda, etc...) + not. + 2 man. : 3 000 F. **Cédric EICHSTETTER, 8, imp. des Treilles, 57490 L'Hôpital. Tél. : 87.93.67.45.**

Vds Nes + 2 man. + 4 jx (Super Mario 3, Robocop, Duck tales, etc...) : 1 209 F. **Steeve LEFKOWITZ, 23, rue Erard, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.46.11.56.**

Vds Nes + rob. + pist. + 15 jx (Mario 2,3, Zelda 1,2, TMHT, Megaman 2) px intér. **Olivier MAUPOINT, 3, imp. Ronsard, 37500 Chinon. Tél. : 47.93.28.86.**

Vds Nes + 2 man. : 300 F ou éch. ctre Master Système 2. **Sao DE CAMPOS, 36,rue Marx Dobmoy, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.48.04.**

Vds ou éch. NES + 2 man. + 12 jx ctre MD + 2 man. + 5 jx. **Peter MARLOT, 6, rue de la Verrerie, 58400 La Charité sur Loire. Tél. : 86.70.00.43.**

Vds Nes tbe + Tortue : 500 F. Vds K7 : 150 F. **Stéphane POREE, 4, rue de Coupeauville, 76133 Epouville. Tél. : 35.55.00.50.**

Vds Nes + zapper + 2 man. + 9 jx (Cobra-triangle, Super Mario 2 et 1) : 1 600 F. **Jérôme CASTEL, La Chapelle du Bois des Faulx, 27930 Gravigny. Tél. : 32.34.72.90.**

Vds 6 jx Nes : Chip'n Dale : 350 F. Probotector : 300 F. Life Force : 300 F. ect... Jx Gb : F. of Fear 100 F. **Guillaume CUELHO, 13, lot. de la Marqueuse, 33880 Saint Caprais de Bordeaux. Tél. : 56.21.35.48.**

Vds Nes + Nes Max + SMB + Zelda 2 + Tortues + Batman + Rygar + Star Wars : 1 100 F. **Pierre LARIGNON, 14, rue de Craches, 78125 Orcemont. Tél. : (16-1) 34.85.96.77.**

Vds Nes + 2 man. + joys. + 19 jx : 3 000 F. **Nicolas CARESMEL, 9,, bd Maraussan, 11100 Narbonne. Tél. : 68.90.45.39.**

Vds Nes + 2 man. + pist. + 3 jx Mario 1, Soccer, Duck Hunt : 1 000 F. ou Mario 3, Bayou, Megamane : 300 F. **Xavier MONNIER, 8, rue Esperandieu, 30900 Nîmes. Tél. : 66.64.62.48.**

Vds Nes + pist. + 2 jx : 700 F. (Link, Zelda, MM2, Castelvania)... **Marc GEFFRAY, 10, av. Modigliani, 44300 Nantes. Tél. : 40.52.02.74.**

Vds jx Mario 1,2,3 + quick joy + man. dble player : 1 500 F. **Michel LE BAUT, 17,, rue Louis le Nain, 44100 Nantes. Tél. : 40.46.04.91.**

Vds Nes + 2 man. + 3 jx (batman, Robocop, Tortues) : 1 000 F. **Cédric VASSILIEFF, quartier les Bertrands, 26600 Pont de l'Isère. Tél. : 75.84.55.60.**

Vds Nes + 13 jx + 2 man. + zapper + robot. : 2 000 F. **Brice AMOUROUX, La Lubiane, chemin Ste Colombe, 06140 Vence. Tél. : 93.24.01.73.**

Vds Nes + 2 man. + zapper tbe + 5 jx (SMB1, Duck Hunt, Turtles, Megaman 2, V'ball) : 1 100 F. **Grégoire SILLY, 27, rue de la Paix, 95320 St Leu la Forêt. Tél. : (16-1) 39.95.80.09.**

Vds CPC 6128 + 38 jx + joys + 1 D7 annuaire + 2 disq.system : 3 000 F. **Robin FRITIG, 8, rue Gounod, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.33.64.**

Vds Nes + zapper + robot + 2 man. + 8 jx : 1 800 F. **François DUBOIS, 40, rue Jean-Jaurès, 5927 Saulzoir Nord. Tél. : 27.74.06.89.**

Vds Nes + 5 jx + pist. + 2 man. (Bubble + Super Volley + Zelda 2 + Bionic etc...) : 1 500 F. **Jérôme MAUSSI, rue Patafloux, 13200 Châteauneuf Les Martigues. Tél. : 42.79.98.29.**

Vds Nes + 3 jx + 3 man. : 1 200 F. **Laurent LUROT, 38,rue de Villemenard, 18390 St Germain du Puy. Tél. : 48.30.60.37.**

Vds jx Nes Mario 1 + Duck Hunt + zapper + Top Gun : 600 F. **Christophe QUIMBRE, 108, rue du Haut Pressoir, 49000 Angers. Tél. : 41.47.57.47.**

Vds jx Nes de 200 à 300 F. Megaman II, Zelda II, Off Road, Pinbot, Mario I, etc... **Franck DA COSTA, 51,rue du Pavé, 91650 Breuillet Village. Tél. : (16-1) 64.58.40.45.**

Vds Nes + 2 man. + 1 joy + pist. + robot + 15 jx (Zelda I,II, SMB3, DDII, Batman) px : 3 000 F. **Pascal RINEAU, 32, allée du Colonel Fabien, 93320 Les Pavillons sous Bois. Tél. : (16-1) 48.02.10.64.**

Vds jx NES 290 F pce. **Philippe HOLDERIED, 2, rue Pairis, 68250 Rouffach. Tél. : 89.49.70.09.**

Vds Nes + 3 jx (Tetris, Bubble Bobble, Mario 3) : 900 F. **Alain HULEUX, 60, rue du Jardin Des Plantes, 59000 Lille. Tél. : 20.52.37.00.**

Vds 5 jx Nes (Zelda I et II, Mario, etc...) de 150 F à 300 F. Vds NES. **Julien TAILLANDIER, av. de l'Abbaye, 11160 Caunes-nvois. Tél. : 68.78.06.62.**

Vds Nes + man. + pist. + 10 jx : 1 800 F. **BENJAMIN. Tél. : (16-1) 47.38.14.80.**

Vds Nes + 7 jx (SMB2/3, Batman...) + 2 man. : 1 350 F. **Arnaud DALLEMAGNE, 12, rue Jean Fallay, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1) 48.55.59.96.**

Vds Nes + 2 man. + 1 man. sans fil + 15 jx (Zelda, Link, Shadowgate, etc...) px : 2 500 F. **Christophe BARIAT, 304, square Auguste Renoir, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.62.07.55.**

Vds Batman, Megaman 2, Zelda 1 et 2, Mario 2, Fester Quest, etc... 200 F. **Arnaud BLAIS, 11, av. Raymond Poincaré, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 47.55.91.88.**

Vds Nes (ss embal.) + jeu Tortle : 500 F. **Denis GEORGE, 23, rue Jean-Paul Sartre, 77124 Villenoy. Tél. : (16-1) 60.25.30.67.**

Vds Nes ss gar. + 3 k7 (Mario 3) : 850 F. **Stéphane TALBOT, 28,rue du Haut Feron Clazay, 79300 Bressuire. Tél. : 49.65.14.94.**

Vds Nes + pist. + 2 man. + SMB1 + Life Force + Duck Hunt : 800 F. **Santiago PINZON, 7, rue au Marnois, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.05.51.56.**

Vds Nes + 9 jx : 2 300 F. **Rudy CARMEL, 1, rue de Reims, 68130 Altkirch. Tél. : 89.40.94.34.**

Vds jx Nes 200 F pce. **Peter BRITNEFF, La Ferme du Temple, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.06.33.18.**

Vds Nes + 8 jx tbe (Mario 3, Rescue Rangers etc...) + Nes Advantage + pist. : 2 200 F à déb. **Grégory MUSY, 4, allée du Parc Saint-Nicolas, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.23.02.43.**

Vds 9 jx Nes : 1 500 F ou 200 F pce. **Florent GALICE, 26, rue Babuty, 74100 Ambilly. Tél. : 50.38.17.71.**

Vds Nes + 3 jx (Zelda II) + nbx livres pour console : 1 250 F. **Dimitri CHARPENTIER, 19, rte de Lourdes, 64320 Bizanos. Tél. : 59.53.26.00.**

Vds Nes + 3 man. + 6 jx (DDII, Rescue Rangers, Dr.Mario, etc...) : 1 300 F à déb. **Guillaume FERCKEN, 8, rue Sellier, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.40.06.**

Vds Nes + blue Shadow ou Bubble Bobble ou Roller Games : 750 F. **Tony GUY, 43, av. Montpellier, 12000 Rodez. Tél. : 65.67.33.65.**

Vds 2 jx sur Nes, Zelda 1 et Super Mario Bros 2 : 400 F. **Alexandre MACCARIO, 26, rue Etienne Milan, 13008 Marseille. Tél. : 91.71.40.08.**

Vds Nes + rob. + zapper + 9 jx : 1 00 F. ou éch. ctre SMB + 1 jeu + man. **Fabien PAVIA, 7, allée des Sycomores, 13011 Marseille. Tél. : 91.36.21.89.**

Vds Nes + 250 Y ss gar. + 55 jx SMB3, Stars Wars : 2 000 F. + 1 jeu gratuit. **Gilles TORCHET, 6, rue Jacqueline Jeunon, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.42.66.15. après 19 h 30.**

Vds Nes + 25 jx + Nes Adv. : 2 500 F. **Guillaume DEHONDT, 20, rés. Saint Exupéry, 59114 Steenvoorde. Tél. : 28.48.17.61.**

Vds cart. de jx Nes (Teenage Mutant, Ninja) : 250 F. **Stanislas ENOUF, Le Bourg de St Calais du Désert, 53140 Pré-en-Pail. Tél. : 43.03.84.23.**

Vds jx Nes : 250 F pce. Rad Racer, Rad Gravity, Life Force, Batman. **Jérôme LUGAN, Le Guitardou, 81990 Cambon. Tél. : 63.53.00.48.**

Vds Nes + zapper + 5 jx : SMB1 et SMB2 : 1 300 F. Vds Gameboy + 3 jx : 700 F. **Nelson COELHO, Immeuble Ardennes, ap. 18, 27700 Les Andelys.**

Vds Nes + 7 jx + pist. + 2 man. px intér. poss. vte sép. **Stéphane PROBERT, 110, rés. Domont Village, 9530 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.59.99.**

Vds Nes + 10 jx (Batman, Mario 3) : 2 100 F. **Guillaume MADROUX, 1, rue de Verdun, 27100 Le Vaudreuil. Tél. : 32.59.65.03.**

Vds Nes + Dble Dragon 2, Captain Skyhawk + bte tbe : 770 F. **Stéphane BATAILLE, 7, chemin de Fretay, La Folie Bessin, 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 64.46.91.07.**

Vds Nes + pist. + 2 man. + 12 jx (SMB1 et 2, Star Wars, Simpsons, DD2) px : 2 170 F. **Patrice BASTIDE, 34, rue de la République, 42500 Chambon Feugerolles. Tél. : 77.61.84.04. après 19 h.**

Vds Nes + 8 jx (Dragon Ball, Mario 3, Off Road, Duck Hunt, Turtles). + pist. px : 1 300 F tbe. **Sylvain JOUAN, 27, av. de Mazy, 44380 Pornichet. Tél. : 40.24.37.63. après 19 h 30.**

Vds Nes + Adavantage + Batman + B.of Olympus : 700 F. **Serge BOUCLY, 70, rue Emy Les Prés, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : (16-1) 39.78.38.19.**

Vds Nes + 2 man. + SMB3 : 400 F. **Gaël LEONE, 78, av. du Maréchal de Tassigny, Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.69.24.87. après 19 h.**

Vds Nes + 10 jx : SMB1 et 3, Robocop, Simpsons, etc... Accepte K7 US. Px : 1 500 F ou 9 000 FB. **Geoffrey STOZ, 7, rue Coyette, 6040 Jumet (Belgique). Tél. : (32) 71.35.92.59.**

Vds jx Nes à 200 F. Duck Tales, The Simpsons. Sur Nec Final Match Tennis Pc Kid 2. **Bertrand DETRE, 725, rue Adam Grunewald, 62136 Lestrem. Tél. : 21.26.22.81.**

PC ENGINE

Vds jx NEC (S.S.S, Final Soldier, PC Kid 2, Hanata Kadaka, Ninja Spirit...) 150 F à 200 F. **Benjamin MAGNIN, 65, rue de Paris, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 42.35.40.40.**

Vds Coregrafx + 2 jx (PC Kid 2 et Cyber Core : 1 000 F; Noël 91; tbe. **Nicolas RAMPAL, 17, av. des Cigales St-Loup, 13010 Marseille. Tél. : 91.89.49.08.**

Vds Core Grafx + 11 jx + 2 man. + 4 pleur. + adapt.; px : 2 300 F. **Florent ROGLIANO. Tél. : 95.31.29.89.**

Vds NEC + quint. + 2 man. + 6 jx, SSS, aéro Blaster, Cybercore, Bloody Wolf, Dragon, P 47 ; px : 1 500 F. **Laurencesteave CHENG, 6, rue du Moulinet 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.99.19.28.**

Vds ach. éch. jx NEC, Possède WBII Splaterhouse... Vds Lynx 2 + 3 jx : 800 F. **Ozy KIDOUCHIM, 11, allée Georges Rouault, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.63.89. (de 18 h à 20 h).**

Vds Core Grafx tbe + 5 jx + 2 joys + quint., px : 1 350 F. **Damien THIBAULT, 1, allée des Grands Champs, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.63.58.10.**

Vds Corom NEC : 2 000 F, vds CD Carte sur NEC (200-400 F). Vds Lynx + 8 jx : 900 F. **AZOUZ, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.59.74.**

Vds PC Engine DUO + 6 jx tbe ss gar à 3 700 F. **Gilles FLEURY-GILLES, 106, rue Caroinet, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 40.54.05.20.**

Vds SGX + 4 jx (Hit the Ice, drag. On Egg...) + man. ss gar. tbe val. ; val. : 3 100 F, px : 1 500 F. **Anthony STERN, 2, impasse de la Moutonnerie, 28000 Chartres. Tél. : 37.21.70.71.**

Vds SGX + 3 jx (G. N'Ghosts, 1941, PC Kid 2), px : 1 400 F ou ctre SFCIF + M. 4+ 100, 2 jx (faire offres). **Alexis PARADIS, 30 rue Claude Drivon, 42800 Rive-de-Gier. Tél. : 77.75.02.69.**

Vds 5 GX + 5 jx; px : 1 600 F ou éch. ctre SFC + jx, vds Sega MS + S jx; px : 700 F, vds mon. coul. **Benoît DECKER, 19, allée des noisetiers, 69380 Lissieu. Tél. : 78.47.07.44.**

Vds SDX + Raiden + Deadmoon + Ganagnosts (2 mois tbe) px : 700 F à déb. **Morgan PROSNIER, 7, rue du 11 novembre, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.81.57.87.**

Vds ou éch. SGFX + 8 jx (1941 PCK1D2, Hit the Ice, Aldy NES G'N' Ghost), px : 1 800 F. **Mathieu FESCHET, BP 10, 26230 Grignan. Tél. : 75.46.51.84.**

Vds super grafx + 14 jx (F. Soccer — G&G — 1941 — Aldynes — Granzork — PCKID I & II etc.); px : 3 000 F. **David TARTAR, 261 av. du Maréchal juin, 62400 Béthune. Tél. : 21.56.90.49.**

Vds Supergrafx + 3 jx (1941, Shadow Warrior, cybercore); px : 1 300 F ou éch. ctre SFC. **Etienne COGNARD, 2568, route nationale, 01120 La Boisse. Tél. : 72.25.89.49.**

Vds supergrafx + Grandzort, 1941 + 6 jx PC Engine; px : 2 100 F, tbe + prom et dbleur. **Valéry VERPILLOT, 2, rue d'Eauze, 64000 Pau. Tél. : 59.84.39.32.**

Vds SGX, jx CG'N'G, Cadash Deadm., aerob., Vigil...) tbe, rech. dans rég. 2 sèvres. **Athur HUGOT, 5, place de la comédie, 79000 Niort. Tél. : 49.28.48.16.**

Vds supergrafx + jx (F.S., FNT, Gaudg, Granzor...) + 2 man + quint. (tbe), px : 2 500 F. **Mickaël CERIZIER, 41, rue des Bouleaux, 44400 Rezé. Tél. : 40.84.20.20**

Vds supergrafx px : 900 F + 3 jx, vds 15 jx sép.; px : 150 F à 200 F. **Patrick MARTINEZ, 25, rue Crozet Boussinga ULT, 42100 St-Etienne. Tél. : 77.57.62.01.**

Vds supergrafx + 2 man. + 9VINT + 2 jx : Ghost'n'goult, px : 1 400 F. **Alexandre LARTEAU, 4, rue de Phalsbourg, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.21.57.**

Vds SGFX + 3 jx (81) : 1 250 F. **Serge VAYER, Chemin des Roquilles, 13680 Lançon de Provence. Tél. : 90.42.87.30 (ap. 19 h).**

Vds supergrafx NEC + 3 jx (Ghoustn Ghost, 1941...), tbe, px : 990 F, port compris. **Mathieu ANGOT, 29, av. Bailly du Croquet, 59130 Lambersart. Tél. : 20.55.55.40.**

Vds SGX + 22 jx (Splater Housse PC KID1) + Xei PRO + 1 pad A 5 399 F. **Christophe CHAPULUT, 12, rue des Poissonniers, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.37.34.73.**

Vds supergrafx (SS Gar.) + 21 jx (R. Type Tonma P. 47 Ninja Spirit), px : 3 500 F. **Alain GIMER, 251, cité Blanche de Castille, 95310 Saint-Ouen-l'Aumône. Tél. : (16-1) 30.37.69.69.**

Vds PC Engine GT + 1 jeu; px : 1 680 F ou seule 1 : 550 F. Vds de 120 F à 250 F. **Matthieu GUILLAUME, 15, rue de Rehièvre Gy L'Evêque, 89580 Coulanges-la-Vineuse. Tél. : 86.41.61.78.**

Vds PC Engine GT ss gar. + 6 jx (PCKI D2 Jackie...); px : 3 050 F + cordon voitre. **Yannick LAGARDE, Route de Rochechouart Oradour-sur-Vayres, 87150 Rochechouart. Tél. : 55.78.25.45.**

Vds PC GT (SS) + piles + 4 jx; px : 2 000 F à 2 300 F ou éch. ctre SFC ou Néo-Géo. **Sébastien HOCHART-LEGRAND, 27, rue de la Gare, 92320 Châtillon. Tél. : (16-1) 46.57.92.12.**

Vds PC Engine GT + 3 jx + 2 sect. + 3 jx; px : 2 000 F (val. : 3 990 F). **Jean-Marc MARI-CHAZETTE, 19, rue Henri Bouteiller, 77460 Lagny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.02.30.69.**

Vds GT + Sac + 10 jx ou vds sép. 200 F (Pckid 2, formation Soccer...); px : 2 800 F. **Cedric LOUBERE, 5, allée Bernadotte, 33360 Cenac. Tél. : 56.20.02.58.**

Vds GT + Adapt. + super Volley + Devil Crash + New Zealand : tbe 2 000 F sur Paris et RP. **François TA THANH MINH, 12, av. Pierre Dupont, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 39.90.00.16.**

Vds GT + 5 jx + adapt. sect., tbe. Px : à débat. **Jean-Baptiste CORREARD, 21, chemin de la Petite Côte, 69530 Brignais. Tél. : 78.05.36.71.**

Vds NEC GT + Saccoche + Adapt. Auto + 10 jx (PC KID 2, Final Soldier, Formation Soccer...) : 2 800 F. **Cedric LOUBERE, 5, allée Bernadotte, 33360 Cenac. Tél. : 56.20.02.58.**

Vds supergrafx px : 900 F + 3 jx. Vds 15 jx sép. 150 F — 200 F. **Alexandre DANTONEL, 20, rue des Platanes, 91220 Bretigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.24.61.**

Vds SPX 1 000 F + 1 jeu. Vds Aldynes Ghoul' Ghost 300 F pce ou le tt : 1 200 F, tbe. **Geoffrey CLAVIER, 22, chemin de l'Echapre, 42500 Le Chambon-Feugerolles. Tél. : 77.56.73.98.**

SEGA

Vds SMS + 2 man. Alex Kidd iclus + World Cup Italia 90 px : 400 F. **Fabrice GAUTREY, 101 Ter, av. Gabrielle D'Estrées, 37270 Montlouis-sur-Loire. Tél. : 47.50.89.41.**

Vds SMS + 5 jx + 2 man. : 1 300 F. **Guillaume GOBERT, 18, rue du Haut Cedex, 60480 La-Neuville-St-Pierre. Tél. : 44.80.75.50.**

Vds SMS + Phaser + 7 jx : 650 F ou 100 F le jeu (Goluellius, Golden Axe, Dble Dragon). **Aurélien MARTIN. Tél. : 93.41.46.94.**

Vds Batman 400 F sur Nes. Ech. Sonic ou Phantasy Zone ctre Woonderboy 1 sur SMS. **Noël WANG, 119, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.34.67.12.**

Sega + 4 jx : Dble Dragon, Shinobi, Donald Duck, California Games + 2 man. : 1 000 F. **Nordine FAYEK, 5, Rond Point des Martyrs, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 45.36.01.82.**

Vds MS + 7 jx : 1 000 F (Spiderman, Wonderboy III) ou 200 F pce. **Sébastien AMEYE, 33, rue Montaigne, 59960 Neuville. Tél. : 20.37.63.67.**

Vds MS + 13 jx + pist. : 1 150 F. ou 130 F le jeu. **Philippe BERTIGNON, 71, bd de Cimiez, 06000 Nice. Tél. : 93.81.06.70.**

Vds SMS : 300 F + pist. : 150 F + Lun 3D : 150 F + jx (R.Type, Blackbelt, Timesoldier, etc...) : 100 F. **Frédéric POIRIER, 14, cité des Ardrets, 91220 Bretigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.31.15.**

Vds SMS + 7 jx + Tir Automatique + pist. : 1 000 F ou éch. ctre Superfamicom + 1 jeu. **Xavier TONDUSSON, 3, rue des Verdiers, 91540 Mennecy. Tél. : (16-1) 64.99.74.92.**

SMS + Alex Kidd : 350 F. SMS + 12 jx : 160 F. GB + Tetris + Qix + câble : 400 F. **Damien LOUVET, 2 bis, rue Nicot, 59130 Lambersart. Tél. : 20.06.59.45.**

Vds SMS + 6 jx (Sonic, Sega, Chess...) **Laurent FILION, Les Enveaux, 24430 Coursac. Tél. : 53.04.03.73.**

Vds K7 : Dick Tracy, Indy, Ace of Aces 250 F pce. 650 F le tt. **Didier GREBOT, 2, rue Cuvier, 25600 Sochaux. Tél. : 81.32.21.10.**

Vds SMS + 7 jx (Donald, Soccer, etc...) tbe, 1 000 F., val. + 200 F. **Raphaël ANDRE, 3 rue des Dentellières, 44140 Aigrefeuille S/Maine. Tél. : 40.06.68.55.**

Vds SMS II + 4 jx (Sonic, Golden Axe etc...), px : 600 F le tout ou 130 F le jeu. **Stéphane BRESSON, Les Molines Le-Pont-Neuf. 30440 Sumène. Tél. : 67.81.31.88.**

Vds SMS + 8 jx px : 1 290 F (val. : 1 340 F). **Thomas BARNIER, 51, chemin du Vallon de Toulouse, Bat. B, 13010 Marseille-la-Verboise. Tél. : 91.26.25.23.**

Vds sur M.S. Goldenexe à 150 F et super Mario Land sur Gameboy à 100 F. **Florian DOURNES, 36, rue Marx Dormoy, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.07.59.57.**

Vds MS + man + 2 jx (Shinobi + Alex Kidd), tbe, val. : 690 F, px : 450 F. **Laurent MEUNIER, L'ondière, 85430 Les Clouzeaux. Tél. : 51.37.63.63.**

Vds SNS + 2 man. pist. + 3 jx, px : 480 F. Vds Thunder Blade John Madden the Cyber Shinobi....) px : 250 F. **Alain FRIANT, 36, allée Catherine de Duraignes, 33850 LEOGNAN. Tél. : 56.64.10.96.**

Vds SMS II, 1 pad + 1 joy (T.R.) + 5 jx, tbe, px : 1 200 F. **Vincent LEDOUX, 11, rue du Haut de Pinsan, 33370 Artigues. Tél. : 56.86.40.33.**

Vds ou éch. jx GG, px : 200 F ou ctre jx super Fami. **Antoine MADEUX, 10 bis, rue de la Montagne, 17330 Loulay. Tél. : 46.33.92.15.**

Vds Psycho Fox, px : 200 F, Mickey 200 F, Altered Beast sur MS Rampage 180 F. **Olivier CALLEC, 29 rue H. Curtil Parc des 7 collines. 13011 Marseille-St-Menet. Tél. : 91.43.03.15.**

Vds SMS + 1 man. d'arcade + 10 jx, px : à débat. **Timothée ROSSI-PALLICE, 35, rue Manet, 91480 Quincy S/Sénart. Tél. : (16-1) 69.00.52.63.**

Vds SMS + 10 jx California Game SPCC, px : 900 F. **Laurent CONSO, 14, avenue de la République. 06300 Nice. Tél. : 93.56.21.28.**

Vds MS2 + 5 jx (Shinobi, Alex, EswaT, Goobuster, Chas.) + 2 man, px : 800 F, val. : 1 940 F. **Nicolas VAROQUIER, 9, résidence Wartel RTE de Neuville, 62217 Beaurains. Tél. : 21.07.87.58 (après 17 h).**

Vds MS2 + 3 jx (Asterix, Donald, Teddy, Boy/1 man., tbe; px : 700 F. **Renaud BAILLY, 638, rue Daubeton, 21000 Dijon. Tél. : 80.65.10.01.**

Vds jx MS india Na J-Dick Tracy-Rampage — Batt Le Outr-Dble Dragon, 150 F pce. **Valentin CARBILLET, 9, rue du Champ Sot, 02400 Chateau-Thierry. Tél. : 23.69.33.85 (ap. 18 h).**

Vds ou éch. jx sur MS, et sur Gameboy. **Thierry DESCHAMPS, 13-15, rue du Pont-aux-Choux, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 48.87.19.20.**

Vds MS + 17 jx + Pist., px : 1 200 F. Ach. Solfeace : 200 F. Ech jx GG Mickey, G-Loc, Mon Aco-GP... **Pierre Gasser, 12, rue du Château-d'eau. 57400 Sarrebourg. Tél. : 87.23.70.17.**

Vds action Eighter, px : 100 F. **Nicolas GODEFROY, 2, av. de la Verrerie, 44470 Carquefou. Tél. : 40.50.99.73 (ap. 16 h).**

Vds SMS + 3 jx : Italia 90, Alex etc.. Kidd + 2 man. : 990 F. **Jérôme NANGIS, Lot 18 Bois-de-Paucq, 31840 Aussonne. Tél. : 61.85.56.18.**

Vds SMS 2 + Control Pad + Joys + 5 jx (Sonic, Golden, Axe...), px : 1 000 F. **Nicolas MIELCZAREK, 4, rue Ampère, 60200 Compiègne. Tél. : 44.20.25.33.**

Vds MS + 6 jx + 2 man. tbe. **Yannick FISCHER, 30, rue de Chaligny, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.42.09.**

Vds SMS II + Alex Kidd ou éch. Shinobi (MS) tbe. **Gaël LASSAL, Les Vaisières Begous, 46000 Cahors.**

Vds MS + 6 jx (Mickey, Wonderboy 3, Shinobi, Sonic, A. Assault, As Terix) : 1 300 F (neuve) + 2 man. **Denis DENISMILLET, 11, av. Alain Gerbault, 31300 Toulouse. Tél. : 61.44.56.01.**

Vds SMS 5 ou 6 jx : Mickey-Monacoof-Strider etc... **Yohan GAGNARDEAU, 12, av. Minerve, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : (16-1) 69.05.51.82.**

Vds GG + 2 jx 800 F, vds 7 jx MS de 150 F à 200 F pce. (The Ninja) : 50 F. **Vincent COMBEAU, 61, rue des Pléïades, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.04.72.93.**

Vds Sega + 4 jx + Capitaiw Silever + RC Granprix + Sinobi + Mickey : 500 F. **Dawood ARSHAD, 27, avenue Jean Jaurès, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.66.57.**

Vds MS-Sonic : 450 F + vds jx (Italia90. Alterea DBeast, Vigilante, GP Monaco, Supertennis : 200 F pce. **Tél. : (16-1) 64.97.70.79.**

Vds 8 K7 jx Sega + 2 man. + Prise péritel, px : 1 300 F. **Philippe LEFORESTIER, 18, rue Saint-Bernard, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 44.93.06.61.**

Vds SMS + Mango + Lab + 2 man. + Contstick + Supertennis : 600 F. Vds Amst. + 50 jx + mon. + man. **Mikaël DUMESNIL, 7, rue Cacheuleu, 76560 Doudeville. Tél. : 35.96.51.67.**

Vds jx MS de 120 à 250 F : Alex Kidd, Zillion 2, Hang on Ghouls's Ghost, Spiderman, etc... **Franck RAFFIN, 25, rue Denis Papin, 85300 Challans. Tél. : 51.35.02.57.**

Vds MS + 6 jx : 1 200 F ou éch. ctre MO + 1 jeu ou ctre Famicom + 1 jx. **Laurent DEPOSE, 17, rue Paul Langevin, 27000 Evreux. Tél. : 32.39.26.54.**

GAMEBOY

Vds jx pour GB : 1 500 F. (Snow bros, Mster Karateka...) **Jérôme PEYRON, 29, rue l'Avron, 75020 Paris.**

Vds nbx jx GB à bas px et jx SFC à 350 F. (Contra Exhaustheat...) **Sébastien DUHAMEL, 181, av. de Grasse, 06400 Cannes. Tél. : 93.68.29.37.**

Vds 2 GB + 9 jx (Moto, Gargoyles, DDragon, TMNT...) + coque Hoster (New) : 1 600 F à déb. **Murat DEMIRTAS, 11, rue François Mansart, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.86.29.06.**

Vds GB + 7 jx + housse : 120 F ou GB seule : 300 F ou jx : 150 F pce. **Damien FOISY, 9, av. du Colonel Bonnet, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 46.47.82.25.**

Vds GB + 9 jx tbe : 1 500 F. **Frédéric BANTQUIN, 120, av. Poincaré, 54400 Conguy. Tél. : 82.23.40.98. après 18 h.**

Vds GB tbe + 12 jx (SML, Kick Off, Blades of Steel, Tennis, Side Pocket) : 2 000 F. **Victor DE MELO, 25, rue des Bordeaux, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 43.75.50.79.**

Vds jx GB : P. of Persia 190 F. Dragon's lair, Blades of Steel, Golf. **Christophe GUERIN, 10, imp. des Gaises, 71000 Mâcon. Tél. : 85.34.37.73.**

Vds GB compl. tbe + emb. + 7 jx. (R.Type, Castlevania, etc...) Px : 1 200 F. **Nicolas FRANCOIS, 2, rue Gabriel d'Annuzio, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : (16-1) 46.30.63.93.**

Vds jx GB maximum : 175 F. **Simon MEUNIER, 23, rue Euezard, 91150 Etampes. Tél. : (16-1) 60.80.05.33.**

Vds GB + 4 jx (Golf, Dble Dragon, Tetris, Mario) : 800 F. **Benoît LERNER, 5, allée Claude Monet, Balizy, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 69.09.86.14.**

Vds 5 jx GB; Robocop, D.Dragon, All Star Challenge. Px : 120 F pce. **Benjamin LE SAUX, 11, rue de l'Ouest, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.21.74.24.**

Vds GB + 9 jx (Super Marioland, Ducktales, R.Type, Castlevania...) 1 400 F. **Lionel CRINE, 25, rue Honoré de Balzac, 91220 Betigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.40.76.**

Vds GB + 12 jx ou jx seuls (Mario, Batman, etc...) px à déb. **Guillaume CLARIN, La Matz, 22490 Plouër-sur-Rance.**

Vds sur GB Choplifter II : 250 F. TBE. **Nicolas CAUDRON, Le Fayel Boubiers, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.49.28.96.**

Vds GB compl. + 6 jx (Batman, D.Dragon, F1 Spirit, Castelvania...) tbe. Px : 1 200 F. **David DOS SANTOS, 7, rue Maurice Pirolley, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.86.46.65.**

Vds GB : 350 F. + jx : 100 F. (Dble Dragon 2, Robocop, Spiderman, Super Marioland). **Jérôme RIBOT, 4, place du Chemin de Ronde, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 30.54.75.80.**

Vds Battery Pack pour GB (adapt.) : 250 F ou 4 jx de 150 F à 220 F. **Jean-Baptiste HAACK, 75, av. Robert Schuman, 33110 Bouscat. Tél. : 56.42.54.56.**

Vds GB tbe + 8 jx (Kick off, R.Type, Gargoyles quest...) + sacoche. Px : 1 400 F. **Xavier PIROT, 22, av. de Chinon, résidence du Park, 44470 Carquefous. Tél. : 40.52.63.10.**

Vds GB tbe + Kwirk + TMNT + Burai Fter : 700 F. **Stéphane MARECHAL, 113, rue Vauvert, 18000 Bourges. Tél. : 48.50.04.52.**

Vds GB + 2 jx (Mario, Tetris) + Game Link + piles + bte : 600 F. **Stéphane GOBE, 11, rue Jules Ferry, 27540 Ivry-la-Bataille. Tél. : 32.26.19.57.**

Vds GB + 6 jx (Tetris, Mario...) + bte de rang. px : 1 300 F. **Guillaume URVOY, 29, rue Sacco et Vanzetti, 94800. Tél. : (16-1) 46.78.11.34.**

Vds GB tbe + 2 jx : 400 F; vds jx neufs : 150 F pce. Game Light : 75 F, Chargeur : 250 F. **FRIDI, 6, rue Richaud, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.04.45.**

DIVERS

Vds jx SFC : Goemon fight, px : 350 F; Formation soccer, px : 400 F; Eaust, px : 400 F. Ach. SF2, TMNT 4. **Julien DUPASQUIER, 43, chemin du Plat, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.01.36.**

Vds Super Famicom + Mario 4. Tbe, px : 900 F. **Olivier FOLLEROT, 14, rue Pierre Curie, 91370 Verrières (Essonne). Tél. : (16-1) 64.47.07.76.**

Vds 2 jx Super Famicom : Soul blader + Final fantaisie 4. Px : 700 F. **Romain VIGNES, 9, rue Stendhal, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.40.06.**

Vds sur SFC Joe et Mac. Px : 300 F. **Matthieu GAUDIN, 4, rue Molière, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.53.85.**

Vds, éch. Super Famicom + 2 jx, px : 1 400 F; Super GX + 8 jx, px : 2 000 F; ou le tt ctre Néo Géo + jx. **Kévin FERRARO, 31, rue de la Paix, 57120 Rombas (Moselle). Tél. : 87.67.26.02.**

Vds Super Famicom + 2 jx. Px : 2 500 F à déb. **Jérome BAZZOLI, Quartier de Cas, 26190 St-Jean-en-Royans. Tél. : 75.47.74.01.**

Vds Super Famicom tbe + Mario; Px : 1 200 F à déb. Vds NECGT + nbx jx. Vds Mégadrive + jx. **Maxime BUILLON, 12 C, rue du Cimetière, 69100 Villeurbanne. Tél. : 72.37.66.27.**

Vds F-Zéro, px : 350 F (Super Famicom); Mario 2,Zelda 2, Megaman 2 (NES); F 1 Race, Ddragon (Gameboy)... **Laurent DUVAL, 6, rue de la Bastide, 65100 Lourdes. Tél. : 62.94.19.32.**

Vds Super Famicom + 2 jx (Mario IV et Super R-Type), px : 1250 F. Vds Phantasy Star III (fra.), px : 350 F. **Mathieu GOSSARE, 24220 Le Coux-Bigaroque. Tél. : 53.22.04.59.**

Vds Super Famicom + Super Mario 4 et F-Zéro. Px : 1 400 F. **Wilfried LEBLON, 18, rue de la Chevauchée, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : (16-1) 64.48.36.38. ap.18 h.**

Vds A 500 + jx + extension mémoire. Px : 2 500 F, à déb. **Laurent BRESSAN, lotissement les Frenes, 12270 Lafouillade. Tél. : 65.65.81.63. (19 h).**

Vds Nes + 8 jx Nes adv. + jx GG . Ach. adapt. MSIGG + jx GG et jx Super Nintendo. **Antoine MAITRE, 12, rue du chemin Creux, 91290 Olainville. Tél. : (16-1) 60.83.87.52.**

Vds CPC 6128 coul. 40, jx, fil péritel 1 500 F + man. journal. **Stéphanie FLATEAU, 12, rue François Coli, 03400 Yzeure. Tél. : 70.44.36.77. (WE)**

Vds MD jap. + XE156 + Eswat + Truxton + Golden axe + D. Duck + Columns + Hellfire + etc... Px : 2 000 F. **Sylvain CHAUVEL, 13, rue C. Hénaff, 93200 St-Denis. Tél. : (16-1) 48.23.56.57.**

Vds jx Atari 520 STF, à très bas Px **Emmanuel ALCARAZ, chez Maestro, 18, le Collet Blanc, 13119 St-Savourin. Tél. : 42.04.61.71.**

Vds A-500 + EXT + Souris + péritel + 280 D7 (jx util. demo.). Tbe, px : 2 950 F (PC). **ARNAUD (95), Tél. : (16-1) 34.72.25.64.**

Vds jx GX4000 : Tennis, Robocop 2, Tintin, Klax, Navy seals, Boxe, Op. thunder. Px : 150 F pce. **Juliette BAHUON, 22, rue des Etangs, 95470 St-Witz. Tél. : (16-1) 34.68.53.58.**

Vds Ata. XE 5001. Tbe + 10 jx + pist. + 2 Joy + trans. Px : 990 F (val. : 2 165 F). **Stéphane MURE, Tél. : 78.01.05.38.**

Vds Atart 7800 + jx + 2 man. Tbe, peu servi. Px : 500 F. **Sébastien LE ROC'H, 8, av. de la République, 95590 Presles. Tél. : (16-1) 34.70.90.91.**

Vds CPC 6128 + coul. + 15 jx + tableur + kit téléchargement. Px : 4 000 F. **Sanora PONNELLE, place de la Mairie, 71590 Gergy. Tél. : 85.91.60.66.**

Vds sur Néo Mutant Nation + Fataf fury, px : 1000 F. Robot Army + Trash rally, px : 900 F. **Christophe NAVARRO, 8, rue du Bois Gentil, 74600 Seynod. Tél. : 50.52.25.63.**

Vds jx Master.S.Px : 150 à 200 F ou par lot. **Yannick FERNANDES, 32230 Cazaux-Villecomta. Tél. : 62.64.82.51.**

Vds jx sur MD franç. PS 3, Madden 2, Fantasia,...Px : 250 à 400 F, port compris. **Thomas GRELLIER, 48, av. Léon Blum, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.08.89.17.**

Vds 6128 coul. + 175 jx. Px : 2 500 F + acc. grat. **Florent NICOLAS, 39380 Bans. Tél. : 84.81.52.82.**

Vds ET + 4 jx (PC Kid I et II) + adapt. sect., px : 2 900 F. Vds Megad + 7 jx (Donald, Mickey,...), px : 2 000 F. **Ardeshir ROSS, 20, rue du Commandant René Mouchotte, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.75.76.**

Vds Atari 2600 + 22 jx, px : 350 F.+ Gameboy et Tétris, px : 350 F. Vds jx sép., px : 150 F pce. **Xavier PICOT, 15, rue Curie, 77230 St-MARD. Tél. : (16-1) 60.03.20.45.**

SGX + 6 jx, Geg, 1941,...Px : 1 500 F. **Christophe MARTIN, 19, av. du Berry, 77290 Mitry-le-Neuf. Tél. : (16-1) 64.27.51.77.**

Vds 520 STE, tbe + nbx jx (Epicc) + utils + 2 joys + revues. Px : 2 700 F. **Cyril PONS, 10, rue du Général Giraud, 31200 Toulouse. Tél. : 61.26.00.21, ap. 17 h.**

Vds A500 + 30 disks (Jx et util.).Ss gar.. Px : 2 200 F ou éch. ctre Néogéo + 4 jx. **Fabrice BINET, 36, Les Cirollières, 91770 St-Vrain. Tél. : (16-1) 64.56.12.10.**

Vds CPC 664 + 75 jx + 1 man. Px : 2 000 F à déb. + jx et pin's Simpsons. **Vincent PAULET, 22, rue de Crédence, 54600 Villers-les-Nancy. Tél. : 83.28.30.48, ap. 17 h.**

Vds jx sur MD,px : 150 à 250 F; SFC, px : 350 à 450 F; NED-Géo, Cdrom nec et vds MD + Sonic + Proz, px : 900 F. **Hugues VANDERSCHELDEN, 1, rue des Déportés, 59800 Lille. Tél. : 20.52.43.09.**

Vds MD (J) + 11 jx + 2 pads ss fil + vds GB + 4 jx + vds ou éch. jx NEC ctre jx SFC. **Yves-Thys QUETOT, 132, Bd de Stalingrad, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.71.89.08.**

Vds CPC 6128 coul. + 100 jx + 1 joy + 1 manuel + revues sp. + adapt. télé. Tbe, px : 2 200 F à déb. **Stéphane RICHARD-KERN, 5, rue de St-Quentin, 59000 Lille. Tél. : 20.53.71.42.**

Vds Commodore PC 10 III + 10 jx. Px : 1 000 F. **Jérome SENS, 11, rue Marcel Fouque, 78200 Mantes-la Jolie. Tél. : (16-1) 30.33.17.32.**

Vds Neo géo + 7 jx (Mut, Nat, Fat, Fur,...). Px : 1 590 F. **Arnaud CHEDAL-ANGLAY, La Perrier, 73600 Moutier. Tél. : 79.08.42.08.**

Vds GX 4000 + 2 jx : Barbarian, Burnin rubber. Px : 700 F ou éch. ctre GB + 5 jx. **Georges GONCALVES, 5, rue des Huleux, 93240 Stains.**

Vds Nintendo + 16 K7. Px : 3 000 F à déb. **Osman BILGIK, 6, rue Racine, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (16-1) 30.94.68.92.**

Vds CPC 464 + moni. mono + lect. D7 + jx K7 et D7 + joys. Tbe, px : 1 500 F. **Tony PUPIN, Petit Appeville Chemin du Tunnel, 76550 Offranville. Tél. : 35.82.67.29.**

Vds CPC 464 + lect. D7 + 2 joys + 100 jx (K7, D7) + livres. Px : 3 000 F, + impri., px : 4 500 F. **Cyril HEBERT, 13, Le Clos du Ru, 78630 Orgeval. Tél. : (16-1) 39.75.49.75.**

Vds A 500 + moni. 1084 + lect. EXT 1010 + jx. Px : 4 000 F. **Yann PREVOST, 13, Square de Guyenne, 95470 Fosses. Tél. : (16-1) 34.72.46.79.**

Vds, éch., ach. jx Néo géo et Super famicom (Burning fight, Foot frenzy, Baseball 2) Px : 800 F. **Thomas CHOCARD, 9, Petite Rue, 45300 Courcy-aux-Loges. Tél. : 38.34.12.15.**

Vds synthétiseur Yamaha PSR 4600. Val. 9 990 F, px : 4 390 F + accessoires (gar. 18 mois). **Fabien FLEURY, 587, route du Havre, 76480 Duclair Rouen. Tél. : 35.37.72.22.**

Vds jx Néo géo : Ninja combat, px : 700 F; Super spy, px : 600 F; Cyberlip, px : 500 F; Bowling, px : 500 F. Poss. éch. **Christophe ARTAUX, 7 rue des Ecoles, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.66.42.70.**

Vds CPC 6128 joys + 30 jx. Px à déb. **Mickael WILLIOT, 19, av. St-Foy, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.01.03.41, ap. 17 h.**

Vds Atari 2600 + 9 jx (Astéroïds, etc,...) + 2 man. Px : 990 F. **Jérome PIEDTENU, 3, rue du Bois, 91430 Igny. Tél. : (16-1) 69.41.90.58.**

Vds Atari 520 STF + joys + jx + Log. + souris et tapis + btes. Px : 1 200 F. **Antoine RAIMBAULT, 6, rue du Général Pershing, domaine de Picardie, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.55.82.58.**

Vds CPC 6128 + D7 + mble + 20 rev. + 4 man. Tbe, gar.+ port, px : 2 000 F. Vds Vextrex + man. + cart. Px : 500 F. **François DELANNOY, 100/5 rue Cuvier, 59100 Roubaix. Tél. : 20.36.69.91.**

Vds GG + Colums+ adapt. sect. Px : 850 F. Vds joys. Néo géo, carte ou éch. ctre jx NEC. **Maxime GUYOT, 20, Montée de Verdun, 69160 Tassin. Tél. : 78.34.38.16.**

Vds A 500 EXT A501 + jx, souris, man., emballage. Px : 3 300 F, neuf. **Cyril OLIVA, « Les mouettes », 1773, Corniche Pompidou, 83500 La-Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.06.36.76.**

Vds Atari 2600 + 8 jx : Soccer, Kunfu master, Supterranea. **Franck FERNANDES, 27, chemin de Lespinasse, 31140 Aucamville. Tél. : 61.70.31.49.**

Vds CPC 6128 + 2 man. + 3 disc vierges + 7 jx. Tbe, px : 2 000 F. **Christian DE SIEBENTHAL, 38, route des Gaillands, 74400 Chamonix. Tél. : 50.53.13.21.**

Vds SUP, PC 5 1/4, Compil sport best, px : 250 F; Cadaver, px : 200 F; Golden axe, px : 150 F; Sword & M, px : 200 F. **Rémi ORVEN, 20, rue des Lilas, Laigneville, 60290 Rantigny. Tél. : 44.71.38.27.**

Vds A 500 + 280 D7 (jx, démos., util.) + souris + EXT. Tbe, px : 2 950 F. **Arnaud FOLLET, 68, rue du Général Leclerc, 95380 Puiseux. Tél. : (16-1) 34.72.25.64.**

Vds ou éch. SFC jx : Aéra 88, Hole in one, Xardion, Joe et Mac, Contrat spirit, etc,... **Grégory BELACEL, 2, allée du Commerce, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 60.11.53.93.**

Vds Atari 2600 + 2 jx , px : 250 F. Ach. Donald ou Astérix ou jx de foot sur MS de 150 à 200 F. **Jack BOUSSONNIERE, 24, rue de la Crépelière, 85600 La Guyonnière. Tél. : 51.94.22.30.**

Vds CPC 6128 coul. + jx + manuel + mag.,tbe. Px : 1 000,F, ou avec GB, px : 1 000 F. **Sébastien ALARCON, 4, Les Vergers, 78590 Noisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 30.56.61.95.**

Vds, éch. clavier TO7 Thomson + 2 man. + 4 cart. ou vds sép. 25 jx ou ctre GG + jx. **Thierry PHA, 2, square Pascal Grousset, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 60.79.13.23.**

Vds sur Atari ST : Goblins, px : 100 F; Edic, px : 175 F; Elvira, px : 100 F; ou le tout, px : 350 F. **Fabien LELARD, 91, av. Marceau, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.47.32.90.**

Vds CPC 464 neuf coul. + 100 jx. Px : 2 000 F. **Cédric NICAUD, Les petites Quarterées, 18100 Méry-sur-Cher. Tél. : 48.75.25.81.**

Vds GX 4000 + 2 man. + 3 jx (Batman, Navy seals). Px : 600 F, tbe, ss gar. **Franck GNAGNARELLA, 12, rue Croix Marron, 33360 Latresne. Tél. : 56.20.05.13.**

Vds jx origi. ST (bte et not.), tbe. Toki, Moktar, Méga twins, px : 150 F; et Pang, px : 50 F. **Sophie GIRARD, 19, rue de la Salle, La Chabossière, 44220 Couëron. Tél. : 40.86.06.93.**

Vds clavier CPC 6128 à un px d'enfer : 600 F + vds jx NES, px : 250 F, ou NES + 1 jeu, px : 350 F.**Christophe AVERTY, 65, rue du Point du Jour, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 47.61.17.07.**

Vds jx sur toutes consoles (de la Gameboy à la Néo-géo, Nec, Mégadrive, etc,...). **Stéphane FOULON, 11, rue Pierre Cavergne, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49.(H.R.).**

Vds CPC 464 coul. + 130 jx + livre + astuce + 5 joy., tbe, px : 1 000 F ou éch. **Murat DEMIRTAS, 11, rue François Mansart, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.86.29.06.**

Vds 1040 STF + jx + Speedking + 10 disks vierges. Px : 2 500 F à déb. **Farid BELASRI, 4, les Châteaux St-Sylvère, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.38.29.57.**

Vds Famicom + 1 jeu, px : 1 200 F, ou 3 jx, px : 2 000 F. **Nicolas NOLLET, 8, rue de l'Industrie, 94300 Vincennes.**

Vds jx sur STE à bas Px **Philippe MICHENTEF, 29, rue du Château, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.45.27.72.**

Vds A 500 + souris + joys. + péritel. Ss gar., tbe, px : 1 500 F. **Pascal LASSERRE, 9/123 av. d'Orgemont, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.86.03.94, ap. 19 h.**

Atari 2600 + 19 jx + 2 man. Px : 1 100 F. **José COLOMBIER, 11, rue du 11 Novembre 1918, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.80.57.52.**

Vds MSX2 + NTSC, tbe + jx. Px intér. **Laurent BRUSTOLIN, 10, rue Lemaître, 13001 Marseille. Tél. : 91.08.92.69.**

Vds 4 jx Atari, px : 100 F :Chopper command, Vanguard, Road runner, Ghostbusters. **Kelig MAHE, Ermitage St-Benoit Plasnes, 27300 Bernay. Tél. : 32.46.36.90.**

Vds Magician Lord sur Néo-géo. Rech. Baseball 2020. **David SULTAN, 26, av. Jean Médecin, 06000 Nice. Tél. : 93.80.53.87.**

Vds jx Néo-géo : Fatal fury. Neuf, px : 890 F, à déb. **Loïc CALVY, 229, av. Paséro, 06210 Mandelieu. Tél. : 93.49.13.95.**

Vds Atari 2600 + 6 jx + 4 joys. Px : 350 F. **Cédric CHARPENTIER, 9, rue Voltaire, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.79.01.91.**

CPC 6128 + jx + 2 joys. + livret + disket. vierges + bte de rang. Px : 3 000 F. **Gilles FLAISCHAKER, 2 rue Armand, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.10.14.**

Vds jx NES et MS, px : 150 F. Jx GB, px : 100 F. **Vadim MELINA, 5, rue Zacharie, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.15.45.61.**

petites annonces

Vds Atari 2600 + 12 jx, px : 1 300 F; ou console, px : 500 F, et 75 F le jeu, joy. compris. **Matthieu GRAVIER, 48, av. Galois, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.61.19.04.**

Vds 6 cartouches MXS, px : 350 F. **Camille BASSUEL, 198, Village du Soleil, 13540 Puyricard.**

Vds jx Atari 2600; 1 K7 de 8 jx, px : 400 F à déb.. Othello, Smurf, Tennis, px : 50 F pce (tbe). **Ludovic MAHE, 3, rue du Dorset, 14210 Esquay-notre-Dame. Tél. : 31.80.41.80.**

Vds Atari 1040 STF + souris + joy. + 30 jx + 5 util. + basic et compil. GFA. Px : 3 600 F. **Vincent SCHOLENT, 6, rue de la Bonde, 45190 Beaugency. Tél. : 38.44.63.33.**

Vds CPC 6128 coul. + joy. + jx + util. Px : 2 000 F à déb. Ech. jx sur MS et MD ninja TF3 Moonw. **Michael REDONDAUD, Les Chandelles, 03240 Rolles. Tél. : 70.47.16.44.**

Vds Amstrad, kit télé, radio, réveil, 120 jx, util., joy., consolle 6 x 4 000. Le tout 3 500 F. **Daniel FISBACH, 14, rue Honéré Oursel, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. : (16-1) 45.97.37.68.**

CPC 6128 (coul.), tunner TV, 1 man., 1man., adapt., 2 man., Kit nettoy., 133 jx, not., pist 6 jx manuels. **Régis PASQUIER, 19, chemin de Montfort, 78770 Thoiry. Tél. : (16-1) 34.87.44.37.**

Vds CPC 6128 (coul.) + 100 jx + man. + copieur. Px : 2 000 F ou éch. ctre S.Nintendo + 2 jx (Mario 4). **Laurent DUQUESNE, 5, rue de la Grande Légie, 21800 Sennecey-les-Dijon. Tél. : 80.47.37.43.**

Vds Electrocop pour Lynx I ou II. Px : 210 F à déb., tbe ou éch. ctre jx Super Famicom. **Joao DA CUNHA, 24, av. de Ratissone, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 60.77.67.03.**

Vds Lynx + 1 jeu, px : 500 F; ou + 5 jx, px : 900 F (tbe). Vds jx MD, px : 200 F (Pitfighter, Quacckshot, etc,...). **Bruno FALK, 4, av. Henri Prost, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.90.48.31.**

Vds 4 jx Lynx : Calieorniags, Roabblaster, Cyberball, Blue lightning. Px : 140 F pce. **Thomas LORTIE, 93, rue de Vaucouleurs, 16800 Soyaux. Tél. : 45.92.59.26.**

Vds Lynx + valise + Blue lightning + Electrocop. Vte sép. poss.. Px : 990 F. **Djamel HAMEL, 1, rue Voltaire, n° 953 Platane, 27000 Evreux. Tél. : 32.28.02.96.**

Vds Lynx + 5 jx + Comlynx + adapt. sect. Tbe, px : 900 F. **Antoine DESMARAIS, 190, allée du Nouveau Monde, 34000 Montpellier. Tél. : 67.22.29.06.**

Vds Lynx 2 + adapt. sect. + 3 jx. Val. : 1750 F, px : 990 F. **Pierre TERRASSE, 2, rue des carrières, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 47.72.55.68.**

Vds ou éch. Lynx + 6 jx + adapt. sect. + Comlynx. Px : 2 200 F, ou ctre MD + jx. **Alexandre LIEGER, 28, rue Masset, 51460 Courtisols. Tél. : 26.66.68.37.**

Vds Lynx, px : 350 F , tbe, val. : 790 F. **Fatim KILICARSLAN, 30, rue Victor Hugo, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.27.28.**

Vds Lynx II, neuve, ss gar. Px : 500 F. Quackshot, Mickey, Road rash sur MD, px : 250 F. Ach. jx GG. **Patrick LOPEZ, « Gamarre Bas », 82440 Réalville. Tél. : 63.93.14.80 ou 63.93.15.51 (H.R.).**

Vds Lynx 2, neuve, ss gar. + 9 ates. Px : 500 F. **Sahib BABELA, 32, rue Alfred de Musset, 60100 Creil. Tél. : 44.24.47.52.**

Vds jx Lynx, Gate of zendocon, Gauntlet, California game, Slimeworld, px : 160 F pce. Rygar, px : 200 F. **Didier COVIN, 41, route de Sains, 59440 Avesnelles. Tél. : 27.61.53.93.**

Vds Lynx, tbe + adapt. sect. + voiture + 4 jx + sac voyage. Px : 1 300 F à déb. **Jean-Baptiste BERNARD, 20, route de Senlis, 60330 Le-Plessis-Belleville. Tél. : 44.60.58.35.**

ACHATS

Ach. jx super Famicon (Street Fighter 2, Zelda 3, etc.). **Anthony MONTAGNE, 28, rue de Patroa, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.38.76.98.**

Cher. Game Boy + jx, px : 500 F. **Philippe BOUVAT, Lieuraz, 38121 Chonas-l'Amballan. Tél. : 74.58.86.01.**

Ach GG + 1 jx à 500 F max. ou éch. ctre Game Boy + 2 jx. **Adel GHENJI, 20, rue Lafayette, 59100 Roubaix. Tél. : 20.73.60.58.**

Ach. Gameboy seule, px : 300 F max. **Vincent GASCHARD, 11 lots-des-Brutines, 87240 Ambazac, Tél. : 55.56.83.39.**

Ach. consoles PC Engine GT, GG, MD, Lynx ne marchant plus 100 à 400 F. **Bastien LAURENT, Village Recost, 03250 Ferrières-sur-Sichon. Tél. : 70.41.13.99.**

Ach. Street Fighter 2 sur super Famicom, px : 500 F à 600 F, vds Jx SFC. **Yann LE BORU, 382 av. du Président Wilson, 93210 La-Plaine-St-Denis. Tél. : (16-1) 48.20.47.21.**

Rech. Top Gun Z de 150 à 200 F ou éch. ctre the Battle of Ol. (val. : 400 F). **Thomas LANCON, 60, bis Val du Careï, 06500 Menton. Tél. : 93.28.04.62.**

Ach. SFC + 2 man. + final + Rama + SP Foot, px : 1 500 F; Max vds SPNES + Mario, px : 1 000 F, vds COre + 2 m + Quint + 85 jx PC. **Patrick CLOCER, 7, av. JB Garnier, 95550 BESSANCOURT. Tél. : (16-1) 39.60.66.07.**

Cher. super famicom + 1 jx + 2 man.; px : 1 400 F. maxi. **Olivier CASINHAS, 103, rue Joseph BARA, 78800 Houilles. Tél. : (16-1) 39.14.15.11.**

Ach. Md + 2 jx (Sonicouwarsong) ou Mickey + 1 ou Streets of rage + 2 man.; px : 900 F **Tyron TIETZ, 13, allée de la Carelle, 78112 Fourqueux. Tél. : (16-1) 39.73.91.34.**

Cher. Dragon' slair et Megaman II, px entre 80 et 120 F. **Pierre-Yves GUITTET, 492, rue du Mélier, 71450 Blanzy. Tél. : 85.68.16.99.**

Ach., éch., vds nbx jx Gameboy + vds MD Jap. + jx et Powerstick, pas cher. **Julien LOMBARD, 5, rue Jules Verne, appt. 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Ach. A 500 (ss moni.) + prise périt. + jx + manuel, px : 1 500 F. **David DURRENBERGER, 1, rue du Lin, 67580 Mertzwiller. Tél. : 88.90.31.34.**

Ach. SFC + 1 jeu à px rais. : 1 000 F à 1 300 F ou ss jeu : 1 000 F à 1 200 F. **Ludovic GRAU, 46, av. Jean Jaures, 84300 Cavaillon. Tél. : 90.76.27.04.**

Ach. jx MD Kid caméléon, px : 200 F et à 150 F : Mercs, Désert strike, Ghouls n' ghost. **Richard BAYSSAC, 101, hlm "Les Saralières", 43250 St-Florine. Tél. : 73.54.04.84.**

PGA Tour, NHL Hockey sur MD, Monopoly, Othelo, Chesshaster, Side pocket, GB. **Laurent TUBEUF, 130, Grande Rue, 93250 Villemonble. Tél. :(16-1) 48.54.42.97.**

Ach. comptant MD, tbe + jx + man. **Tony FABRE, 5, square Paul Claudel, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. :(16-1) 47.94.75.95.**

Rech. jeu sur G. boy, px : 150 F maxi.. Vds jeu G. boy. **Jean-Louis CASTELIN, Les Plaines, 04860 Pierrevert. Tél. : 92.72.13.02.**

Ach. Super famicom + jx pas chers. **Arnaud DELBOS, Chemin Cordier, 51340 Pargny-sur-Saulx. Tél. : 26.73.05.60.**

Ach. SFC + 1 jeu + 2 man., px : 1 500 F maxi.. Cher. adapt. Super NES/SFC ou SFC/Super N. **Christian METZGER, 9, av. du Lac, 78121 Crespieres. Tél. : (16-1) 30.54.42.61.**

Ach. jx sur MD, px : 100 à 150 F. **Olivier BOIVIN, Résidence du Grand Hotel, Edifice Eider, 06400 Cannes. Tél. : 93.99.35.59.**

Ach. sur MD Franç. : Golden axe, Roadrash, Toki, Kid cameleon, px : 200 F pce. **Loïc ROTUREAU, 6, rue Sœur Bouvier, 69005 Lyon. Tél. : 78.25.21.22.**

Ach. SMS 2 + 1, 2 jx. Px rais. : 500 F. **Steve CANTALOUBE, Puech-Camp Le Mauron, 12350 Maleville. Tél. : 65.29.31.70.**

Ach. YS, Sherlock, Neüt. 2, Gate of thunder, Splatter, F. soccer, Shinobi 3, J. Chan,... Paris/rég. **Patrice AUBRY, 4, av. du Général Maistre, 75014 Paris. Tél. :(16-1) 45.45.07.94, ap. 18 h.**

Ach. GB, px : 300 F maxi.; Tétris, px : 50 F ou jx, px : 100 F maxi..Vds NES + 4 jx, px : 1 200 F. **Guillaume BOULANGER, 3, allée Prosper Proux, 29280 Plouzane. Tél. : 98.49.15.49.**

Ach. SFC + 1 jeu + 2 man., px : 1 000 F. Vds Megaman 2 pour NES, px : 200 F. **Benoist ROUSSEAU, 1, av. des Cottages, 91150 Etampes.**

Ach. MD + jx, px : 1 200 F maxi.. **Jean-Baptiste HAACK, 75, av. Robert Shuman, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.42.54.56, ap. 18 h 30.**

Cher. Wonder boy 5 sur Mega D.. Vds : Nintendo + 2 man. + 1 jeu (Solomon'key), px : 500 F. **Minh Tuan THAI, 4, allée d'Andrezieux, 75018 Paris. Tél. :(16-1) 42.23.04.85.**

Ach. Super R-type sur Super famicom, px : 250 F (port compris). **Paul-Philippe GORDO, 30, rue Fortuné, 11000 Carcassonne. Tél. : 68.72.37.05.**

CLUB

Cher. club PC pour éch. jx et utils pour programmation Superbes. **Djamal DJABOU, 2, rue de Bricquebec, 94190 Villeneuve St-Georges. Tél. : 43.86.49.33.**

Club anglais traduit l'anglais dans tes jx, photo + 5 tbres. **Baloo DESCAMPS, Club n° 793355 — 3, 98, allée des thuyas, 94261 Fresnes cedex.**

Club Super Nintendo pour éch. Env. 1 jeu + 20 F. Délai 10 j. **Mathieu HACQUIN, 11, rue courbe pièce Vignot, 55200 Commercy. Tél. : 29.91.38.19.**

La section SFC / S.Nintendo vient d'ouvrir au club NEC. Doc. ctre un tbre. **CLUB NEC, 517, rue la fontaine, 62110 Henin Beaumont.**

Club Méga, tu connais pas? Déja 500 contacts, éch., ach., vtes. **Thierry VATIN, 1 bis, allée du beau manoir, 76620 Le Havre. Tél. : 35.44.08.55.**

STOP! Fans du Japon (jx vidéos,...), adhérer au club "Made in Japan". **Fabrice LEO, 62, rue Guynemer, 38100 Grenobles.Tél. : 76.21.74.48.**

Club d'éch. Mégadrive et son fanzine ctre 3 tbs à 2,50 F. Poss. ach. et vte jx. **Sébastien ARNOUX, 92, av. Georges Clémenceau, 74300 Cluses.**

Club Mégadrive. Loue jx, px : 90 F la quinzaine. Vte, éch. jx. **Richard VAUSSY, 20, rue des fraisiers, 14000 Caen. Tél. : 31.39.16.94.**

« Super-nes-pas? ». Le fanzine SFC qui n'a pas peur des mots, pour 10 F seulement. **Stéphane PILET, 4, square Jules Védrines, 78190.**

Séga Club' 93 : fanzine, locations, occases, éch., contacts. **Anthony SAGE, 36, rue Loubet, 93200 St-Denis. Tél. : (16-1) 48.22.16.43.**

Vous aimez la vanilla ice? Faites partie de son club. **Bertrand GIRARDI, La Gardolle Ste Radegonde, 47190 Aiguillon. Tél. : 53.88.13.51.**

Club SFC sur Pau cher. possésseur SFC ou NES. **Pierre-François SALOMON, 2, rue du Général Leclerc, Résc. Renan, 64110 Jurançon. Tél. : 59.06.35.34.**

Le club le plus fun, infos, consoles, cher. membres, prêt, éch. de jx. **Laurent NELIS,44, rue A. Defuisseaux, 4431 Loncin, Belgique. Tél. : 41.63.00.85.**

Cher. contact sur Super Nintendo sur Nantes. **Vincent PETIT, 2, rue Lorette de la Refoulais, 44000 Nantes. Tél. : 40.37.04.84.**

Cher. dons et adhérants pour la création d'un club Néo-géo (Ass. 1901). **Arnaud BEAUPOIL, 12, allée Estelle, 59130 Lambersart. Tél. : 20.40.81.91.**

Rech. désespérement tips pour battre les chefs des niveaux 3, 4, 5 dans Batman. **Frédéric CHALON, 17, rue du verger dom de la plaine, 59300 Valenciennes.**

Adhérez au Bart club! (Gameboy). Vous reçevrez le magazine mensuel. **Allan BETZ, 18, rue Raoul Follereau, 58260 La Mahine. Tél. : 86.50.92.00.**

Fan des consoles : magazine qui paraît tous les mois. **Teddy TACUSSEL. Tél. : 90.91.15.96, mercredi matin de 9 h à 12 h.**

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire française est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles+ P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. **Consoles + n° 13**

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

MACHINES :

☐ PC Engine

☐ Megadrive

☐ Sega

☐ NES

☐ Gameboy

☐ Lynx

☐ Divers

*** Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées.**

Club Games 50 recherche adhérents sur 50 uniq. à part de 12 ans-proj fanzine. Vend soft. **Anne-Lise, Hameau Neretz, Vasteville, 50440 Beaumont-Hague.**

ECHANGES

Ech. jx SFC Jap et US; ach. jx; vds jx : F zéro, Actraiser, SG & G. Cher. A 500 + EXT, px 1 500 F max. **Raphaël MOURLANNE, Pièce haute, 47200 Ste-Bazeille. Tél. : 53.94.47.02.**

Ech. SMS II + 2 man. + 5 jx ctre GG + 3 jx (à déb.). **Frédéric DERUELLE, 4, place René Coty, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.85.73.26.**

Ech. MD + 7 jx + adapt. jap. ctre Super Nintendo + 5 jx ou vds, px : 2 800 F. **Jérome RIZZI, Chatagna, 39270 Orgelet. Tél. : 84.35.52.37.**

Ech. MSF ctre MDJ. Vds Robocop, px : 320 F; Moonwalker, px : 100 F; Galtered beast, px : 50 à 100 F. **Nicolas NANARBACHI, 7, rue Edmond Guillout, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 47.83.91.26.**

Ech. jx Super Mario land ctre jx SMS II (Astérix). **Yann MANAC'H, St-Morillon le Courreau, 33650 La Brede. Tél. : 56.20.39.47.**

Ech. Wonderboy 3 ctre jeu MD ou vds, px : 210 F. **Aurélien PASQUIER, 37, rue de la Garenne, 44120 Verto.**

Vds NES + 6 jx + 2 man., px : 1 550 F à déb. + vds GB + 1 jeu Protel écout., etc. **Nikolas SIADOJEVITCH, 14, rue Charles Ferdinand, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.50.76.75.**

Vds Shinobi, px : 250 F; Alex kidd the lost stars, px : 150 F; Zillion 1, px : 150 F sur SMS. **Pascal ARDOUIN, 8, rue de Lormont village, 33310 Lormont. Tél. : 56.31.59.80.**

Ech. jx Lynx, Gauntlet ctre Ninja Gaiden. **Kaci LARARI, 73, Bd Kellermann, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.65.10.56.**

MD éch. jx. Rech. Jordan / Bird, Roll thunder II et autres, sur Lyon. **Frédéric CABOT. Tél. : 78.22.49.85.**

Ech. sur SMS Mickey, Alt. beast, Outrun, Rtype,...ctre Donald, Dariusz (Sagaïa). **Michaël SAYA, 4, rue Hector Berlioz, 38320 Poisat. Tél. : 76.25.09.24.**

Ech. MS + Sonic + Alex kidd + Mickey + 1 man. ctre SFC ou vds, px : 900 F. **Alexandre GOUELLAIN, 4, allée Jacques Brel, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.55.50.97.**

Ech. SMS + 8 jx ctre jx NEC (faire offre). **Benjamin FOULD, 17, av. Casimir, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.33.78.11.**

NES + SMB 3 + 5 MB + Duck-hunt + Off-road + pist. + 2 man. ctre SFC ou MD. **Laurent PAMART, 37, rue du moulin Joly, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.07.89.43.**

Ech. MS + jeu intégré + 9 jx + 2 man., tbe ctre SFC + 1 jeu (Lemmings ou Street fight 2). **Yannick FISCHER, 30, rue de Chaligny, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.42.09.**

Ech. jx sur MD (Sonic, Foot, Quackshot). **Arnaud GRANGE, 16, rue Anatole France, 42120 Le Coteau. Tél. : 77.68.71.71.**

Ech. jx sur SFC : Actraiser, Super adventure island, Contra spirit, Hexaustheat, sur Paris. **Gilles DE BROSSARD, 2, square de l'Abon, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.46.86.**

Ech. SMS neuve + 2 jx et Alex kidd ctre MD seule. **Laurent PORTIER, 6, rue Rabelais, 57210 Maizière-les Metz. Tél. : 87.80.22.91.**

MD éch. Worldcup 90, Fatal laby, Populous. **Rémy AVEDISSIAN, 32, rue Boris Vian, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.79.62.70.**

Ech. MD + Sonic + Gain ground + 1 man.+ 1 joy. ctre Super NES + 2 man., avec ou sans jx. **Augustin DUPUY, 06910 Vieux Pierrefeu (Roquesteron). Tél. : 93.08.56.44.**

Ech. Buggy 4x4 tamiya (val. : 3500 F) ctre CD Rom NEC ou jx NEC ou MD. **Olivier GENOVESE, Pont Pierre, route du Coursuet, 73100 Gresy sur Aix. Tél. : 79.88.97.25.**

Ech. 100 pin's ctre jx GG (Mickey, Donald). Faire offre. **Christian DE LOZZO, 11, route de Cornebarrieu, 31700 Blagnac. Tél. : 61.30.45.21.**

Ech. F1 Race : Alleway pour Gameboy. Vds Nutopia 2 pour NEC + code et plans, px : 300 F. **André NGUYEN, 13, Bd Gustave Gamay, 13009 Marseille. Tél. : 91.54.04.96.**

Ech. K7 NES Mario 1 + Duck hunt + pist. + Top gun ctre Super Mario 3. **Chritophe QUIMBRE, 108, rue du haut pressoir, 49000 Angers. Tél. : 41.47.57.47.**

Ech. jeu sur MD quaqshot ctre Fantasia, Mickaël Jackson, Mickey, ou Streets of rage. **Julien CALVO, 10 rue Paul Bert, 94130 Nogent sur Marne. Tél. : (16-1) 48.77.56.09.**

Ech. A 500 + EXT + imprim. + 500 disks ctre Néo-géo + jx. **Christophe BAK, 9, route de Rieulay, 59870 Marchiennes. Tél. : 27.90.42.07.**

Ech. 8 jx MD + GB + 8 jx + SMS + 2 jx ctre Néo-géo + 1 jeu (Soccer brawl si possible). **Benjamin RITT, 22, rue de Kervitous, 29480 Le Relecq Kerhuon. Tél. : 98.28.45.71.**

Ech. sur MD Sonic, Mickey, Streets of rage ctre autres jx sur MD. **Christophe FIORE, Résidence central prado, 10, impasse du gaz Btc, 13008 Marseille. Tél. : 91.25.42.89.**

Ech. sur MD Quackshot, Ghoul's ghost, Shdancer, Jewelmaster ctre Street of rage, Strider. **Jérémy PEGARD, 71, clos des pins, 13320 Bouc-Bel-Air. Tél. : 42.22.90.27.**

Ech. GB + 17 jx ss bte ctre Mario 4 + Lagoon + Soulblader SFC/SNES ou vds, px : 2500 F. **Yves TAVERNIER, 7, rue des iris, 62119 Dourges. Tél. : 21.75.44.28. (W.E.)**

Ech. Atari 520 STE + 50 jx + 3 jx MD (Sonic, J. Montana 2, Arrow flash) ctre SFC + man.+ jx ou SNK + man. **Boun KOULOURATH, 1, sqare Desnos, 77200 Torcy. Tél. : (16-1) 64.11.03.07.**

Ech. NES + 13 jx + 2 joy. ctre SFC + 2 jx + 2 joy. **Mathieu BIOSCA, 6, rue Etienne Dollet, 66000 Perpignan. Tél. : 68.56.41.57.**

Ech. MD + 9 jx + 2 man. + NEC + 2 jx ctre Néo-géo + 3 à 4 jx + 2 man. ou vds NEC + jx, px : 500 F. **Morgan VIAUD, 11 bis, place du 11 Novembre, 83250 La-Londe-les-Maures. Tél. : 94.66.59.41.**

Ech. MD FR + 9 jx + Super famicom + MR4 + Stennis ctre Néo-géo + jx. **Frédéric CONTRERAS, 1, rue Proudhon, 25700 Valentigney-les-Buis. Tél. : 81.35.07.41.**

Ech. F-zéro sur Super famicom ctre Castle vania 4. **Pierre CHANTEAU, 7 bis, rue E. Vaillant, 93400 St-Ouen. Tél. : (16-1) 40.12.25.18.**

Ech. 520 STE coul. + jx + man. ctre MD fran. + jx, tbe (Sonic). **Christian DE LOZZO, 11, route de Cornebarrieu, 31700 Blagnac. Tél. : 61.30.45.21.**

Ech. GB + Glight + sacoche + 75 jx + Mlight + Glink + écouteur (2350) ctre SFC + 1 jeu ou vds GB. **Frédéric TOURROU, 33, rue Charles Baudelaire, 31270 Cugnaux. Tél. : 61.92.54.63.**

Ech. Super R-type ctre F-zéro, tbe sur Super famicom. **Mickaël LEFEUVRE, 14, rue Eugène Vivier, Chemiré le Gaudin, 72210 La-Suze-sur-Sarthe. Tél. : 43.88.11.10.**

Ech. Alien storm (sur MD Jap.) ou Fatal rewind (MD Franç.) ctre Kid caméléon ou Thund. III. **Vincent ALLAIN, 7, rue de Kabatous, 22660 Treleuern. Tél. : 96.91.76.15.**

Ech. Mercs. Buck Rogers, Winter challenge sur MD ctre autres jx. **Thierry BOUVET, 7, rue du parc de Fleury, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.77.90.**

Ech. MD Jap. + 4 jx Sonic street. + 600 F ctre Néo-géo + Fatal fury + 1 jeu + 2 man. **Yoann JOUET, 1, rue Emile Bernard, 35700 Rennes. Tél. : 99.38.65.17.**

Ech. NES + 2 man. + Blade of steel ctre 2 jx MD ou vds, px : 450 F. Ech. jx MD (Streets mart.). **Fabrice GRILO, 55, rue St-Michel, 69007 Lyon. Tél. : 78.58.28.37.**

NES + 2 man. + 2 jx (Punch-out + Powerblade) ctre Game-boy ou GG + jx. **Sébastien CROZET, 46, av. des Lacs, 74300 Cluses. Tél. : 50.98.63.76.**

Ech.SFC + correcteur + 1 jeu et MD + Donald ctre Néo-géo + 2 man. + Fatal fury. **Gaël LE DEVENDEC, 14, rue Camille Pelletan, 42000 St-Etienne. Tél. : 77.25.46.61.**

Ech. MD Jap. + 3 jx (sonic,...) + NEC + 3 jx (PC Kid 2,...) ctre Super famicom + Mario,... **Karim YAMNAINE, 12, lotissement Pech Taulier, 11290 Lavalette. Tél. : 68.26.84.91.**

Ech. Rescue of boblette, Burai fighter ctre autres bons jx. **Hugo POUQUEVILLE, 579, rue Henri Barbusse, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 47.06.80.95.**

Vds jx SMS Quartet, px : 100 F; Altered beast, px : 150 F; ou éch. ctre 2 jx Game-boy, vds jx GB. **Benoît PAILLOUX, 9, rue Raoul, 92270 Bois-Colombes. Tél. : (16-1) 47.80 87.57.**

Ech. sur SFC Rocketeer et Castelvania IV ctre jx (Zelda contra, etc). **Aziz HILMI, 159, rue Emile Zola, Bt A4, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.94.59.98.**

Ech. MD Jap. + man. + 9 jx + MS Conv. + 19 jx MS ctre PC ENGINE CD-ROM + 8 jx ou vds. **Sébastien DJEMA, 8, rue Gustave Charpentier, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 46.87.64.49.**

Ech. jx MD, MS, NEC, GB, Sup. nintendo. **Stéphane IRLES, 29, clos "La Cadière", av. Jacques Prévert, 13730 St-Victoret. Tél. : 42.79.10.94.**

Ech. Buggy télécomandé 4X4 Vanquish (val. : 3500 F) ctre jx GGear ou MD Jap. + 2 jx. **Olivier GENOVESE, Pont Pierre, route du Corsuet, 73100 Gresy-sur-Aix. Tél. : 79.88.97.27.**

Ech., vds jx NEC, MD, Strage PS3, Shadbeast, SS2, Chasemq, Shinobi, Motoroad 2, Atari 1040 + 50 jx, px : 2 000 F. **Rüdi GOSSIOME, 19, square Mallarmé, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.62.81.78.**

Ech. MD (Fr.) + 1 jeu + Pro. 2 ctre Gameboy + 4 jx mini. **Sébastien FEUILLAS, 3, place des Serres, 78170 La-Celle-St-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.93.08.**

Ech. Méga + 4 jx + Lynx + 3 jx + SMS + 1 jeu + GG + 3 jx ctre Néo-géo + 2 jx (8 man. ou Robo A) **Yoann CHAVAUDRA, 10, rue du Camp Canadien, 92210 St-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.75.45.**

Ech. SMS + 5 jx (Sonic + Rastan + Spellcaster,...) ctre MD Franç. ou 2 jx ou vds, px : 1 250 F. **Jonathan BAILLET, 10, rue Jean Jaurès, 33185 Le Haillan. Tél. : 56.34.47.01.**

Ech. jx sur MD (Toe jam and earl, Mario lémieux, Volley,...). **Franck WESTERLYNCK, 6, rue des Remparts, 59670 Cassel. Tél. : 28.40.51.54.**

Ech. MD Jap. + 3 jx (W3, Sonic, Block out) ctre Néo-géo + 1 jeu. **Michel RODRIGUES, Bt G, n° 47 Lavilleneuve, 71600 Paray-le-Monial. Tél. : 85.81.46.32.**

Ech. coregraph + 9 jx (J. Chan, Final soldier, Adv. island) + 2 man. ctre S. famicom + jeu. **Sammy ELMAM, 7, rue Lefebvre, 91350 Grigny II. Tél. : (16-1) 69.43.37.63.**

Ech. SGX + 5 jx SGX ctre PC Engine GT + 1 jeu, ou vds, px : 2 000 F. **Gaël PRIVAT, 12, Lot en Marmoerain, 01500 Amberieu-en-Bugey. Tél. : 74.38.06.87.**

Ech. jx Séga : Transbot, Glogal defense, et Shinobi (neuf) ctre Sonic (bon état). **Christophe MARCIER, 1, place Jean Fragonard, 51100 Reims. Tél. : 26.05.87.07.**

Ach., vds, éch. jx sur SFC, poss. : Zelda 3, EDF, Final fight, Ranna 1/2. **Simon BREUVART, 27, rue Henri Dunant, 62400 Bethune. Tél. : 21.56.38.52.**

Ech. ou vds GB + 5 jx (Gargoy les ouest, Mario,...) ctre GG + 2 ou 3 jx (Mickey, Donald, Wonder boy,...). **Maria MOSCONI, 4, rue Jean Rostand, 70200 Lure. Tél. : 84.62.90.75.**

Ech. sur MD Alisia dragoon, Hurrican, Last battle. **Jean-Luc JORDAN, Plein Soleil Le Levant, R 17, 83310 Cogolin.**

Ech. VCS 2600 Atari et 50 K7 ou CBS Coleco et 30 K7 ctre 8 ou 10 jx pour MD. **Patrice COUTIN, 49, le clos des Cerisiers, 69730 Genay. Tél. : 78.91.43.51, ap. 20 h.**

Vds MD et/ou NES, ou éch. ctre SFC ou SNES. **Fred BERGES, 32, rue Mérimée, 06110 Le Cannet Palais des Trois Bonheurs. Tél. : 93.39.52.85.**

Vds, éch. jx MD : Super Monaco GP, M-1 Abramsbattletank, tbe ctre Sonic, Strofrage. **Benoît CORBINEAU, Le Clos les belles Maisons, 37270 Larçay. Tél. : 47.50.39.49.**

Ech. jx NEC (CD et cartes) : Poss gate of t., Magic chase, Neutopia 2, Shubibi 3. **Benjamin NICAISE, 46, route de Savignies, 60000 Beauvais.**

NEC éch., vds, ach. jx. Tél. pour liste. Rech. City hunter, PC Kid, Streets F, Down L2, Sing, etc. **Ludovic PLEUTIN, 30, rés. Croix St-Loup, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 60.25.43.25.**

Ech. NES + 10 jx + 2 man. ctre MD + 1 man. + 4 jx mini. **Paul BOULLERAY, 15, rue du clos St-Denis, 45560 St-Denis-en-Val. Tél. : 38.51.87.14.**

Ech. NES + 2 man. ctre CD Nippon ou BD Jap. **Samir BOUCHELKIR, 1, square Louis Braille, 94700, Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.53.27.03.**

Ech. jx sur NES ou vds, px : 200 F (K7). **Valérie GOUDE, 8, imp. des Cigalles, 13011 Marseille. Tél. : 91.62.79.08, ap. 20 h.**

CONSOLES +

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière (2184)

Rédacteur en chef adjoint
Robert Barbe (2143)

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert (2170)

Secrétaire de rédaction
Pascale Chouffot

Maquette
Bernard Gortais

Photographe
Eric Ramaroson (2192)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Ont collaboré à ce numéro
François Hermellin, correspondant permanent au Japon, et Laurent Defrance, Elisabeth Estevens, Jacques Harbonn, Jean-Loup Jovanovic, Marc Menier, Philippe Tilikete dit Fifi, Axel, Banana San, David Téné, Marc Lacombe, Danielle Sansy, Wieklen, Jimmy H., Kaneda Kun, Matt Rick, Julian, Bill, Rad, Morgan, Doguy, Chris, Robby, Calamity Jane, Homer, Douglas Alves.

MINITEL 3615 TCPLUS
Marie Poggi et François Julienne (2200)

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Antoine Tomas (2204)

Chefs de publicité
Sylvie Houeix (2201)
Claudine Lefebvre (2202)

Assistante de publicité
Cécile-Marie Réyé (2856)

Ventes
Synergie Presse. Alain Stefanesco, directeur général.
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 95 24.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (11 numéros) : 249 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (11 numéros) : 315 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes Cedex.

Promotion
Marcella Briza (2161), Frédérique Gasbarian

Directeur Administratif et Financier
Margaret Figueiredo (2499)

Fabrication
Jean-Jack Vallet (2166)

Éditeur
Consoles + est un mensuel édité par
Consoles Plus SNC au capital de 10 000 F.
Principal associé : **EM-Images SA**
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Gérant et Directeur de la publication :
Francis Morel

Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.
Tirage de ce numéro : 100 000 exemplaires.

Dépôt légal : 3e trimestre 1992
Photocomposition, montage : Mismac, Europresse.
Photogravure : Proprint. Couverture : Image.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 73201.

Un encart abonnement non folioté est inséré entre les pages 18/19 et 146/147.
Un poster Sonic II (Sega) est inséré entre les pages 102-103.
Une planche d'autocollants est agrafée sur la couverture.

NOTATION

SYSTEME DE

Consoles + utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

DIFFICULTE : le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficil ? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez trop rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon un jeu trop dur vous dégoûtera.

NOMBRE DE VIES : il vous indique le nombre de vies (les "crédits") disponibles avant d'être obligé de reprendre le jeu au début.

OPTIONS CONTINUES : les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort ou un peu avant, sans recommencer à zéro. Il s'agit donc du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

NIVEAUX DE DIFFICULTE : si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici. (Ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé.)

CONTROLE : est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens, ou le joystick donne-t-il une impression de flou, d'imprécision ? En d'autres termes, le joystick répond-il bien ? Une appréciation indispensable.

PRESENTATION : il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles, quelles aides sont apportées au joueur, etc.

GRAPHISME : les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés ? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

ANIMATION : Ce n'est pas le graphisme : c'est le mouvement du graphisme ! L'animation est-elle fluide ? Rapide ? Même avec de nombreux sprites ? D'énormes monstres ? Sans doute le critère le plus important.

BANDE-SON : cela comprend à la fois la musique et les bruitages. Le jeu est-il accompagné d'une symphonie de Beethoven, les tirs de laser sortent-ils de la guerre des étoiles... ou a-t-on droit aux bip-bip asthmatiques d'un vieux PC ? Un facteur à ne pas sous-estimer.

JOUABILITE : les commandes sont simples et rapides, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable ! En d'autres termes, vous ne pourrez pas en décrocher et y penserez nuit et jour.

DUREE DE VIE : combien de temps pour le finir ? Deux jours ? Une semaine ? Un mois ? Ou dix minutes ?

INTERET : tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon ? Aurez-vous du plaisir à y jouer ? La note d'intérêt correspond à la valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes !

NOMBRE DE JOUEURS : ...nombre de joueurs (simultanés ou non) !

PREVIEWS
Cette icône indique la marque de la cartouche, la date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

TYPE DE JEU

Neuf schémas pour vous indiquer de quel type de jeu il s'agit. En voici la liste :

SHOOT'EM UP

PLATES-FORMES

BEAT'EM UP

CONDUITE

SPORT

AVENTURE

SIMULATION

REFLEXION

ARCADE

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
PRIX : D
DISPONIBLE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTIONS CONTINUES : 1-5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 91%
le jeu est très bien présenté, les options sont nombreuses. Les écrans intermédiaires sont très réussis.

GRAPHISME 91%
Les décors et les sprites sont nombreux et variés. Le scrolling vertical est rapide et fluide.

ANIMATION 88%
Une animation fluide et rapide.

BANDE-SON 72%
Les effets sonores sont assez réussis mais on aurait aimé davantage de musique.

JOUABILITE 87%
Très bonne, sauf pour les armes spéciales.

DUREE DE VIE 81%
L'option deux joueurs permet des parties géniales.

INTERET 85%
Battle Squadron est un jeu captivant qui ne vous décevra pas. Quelques armes supplémentaires auraient été les bienvenues. Pour les bons joueurs.

NOTES

Nous avons ajouté, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 ET + (18 ET +) : un Méga Hit Consoles + ! Ce jeu est superbe et vous ne devez le manquer à aucun prix.

80-90 (16-18) : un très très bon jeu, auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Méga Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16) : Un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13) : un jeu très moyen. Pour acheter un jeu noté en dessous de 65% (13/20), il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

30-45 (6-9) : encore moins bon : si vous achetez ce jeu, ne vous en prenez qu'à vous-même en cas de déception.

12-30 (2-6) : un jeu nul. Quelques parties et hop à la poubelle !

12 ET - (MOINS DE 2) : beurk ! Quelle horreur ! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

HIT
Quand vous voyez "Mega Hit" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles + l'a classé parmi les meilleurs ! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus !

CLASSIC
Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres ; si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.

FORMAT
Ces icônes vous indiquent la console sur laquelle tourne le jeu. En voici la liste complète.

PC ENGINE

SUPERGRAFX

PC ENGINE GT

MEGADRIVE

SEGA

GAME GEAR

NINTENDO

FAMICOM

GAME BOY

LYNX

NEO GEO